GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.dailyradar.it - Giugno L. 9.900 - € 5.11

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO! WARGASM



ANTEPRIMA ESCLUSIVA!
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS
La strategia in tempo reale di Age of Empires colpisce ancora!

SPECIALE!
IL FUTURO DEI GIOCHI 3D
Da Unreal 2 a SoF 2, cosa ci aspetta?

PROVATO!
UEFA CHALLENGE
Finalmente un valido sfidante per FIFA?

PROVATI!
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
LE FOLLIE DELL'IMPERATORE
EURO FIGHTER TYPHOON
TIMES OF CONFLICT
NASCAR RACING 4
PC CICLISMO 2001
UEFA CHALLENGE
ROAD TO INDIA
GLOBE TROTTER
LEGO ISLAND 2
WATCHMAKER
SPACE TRIPPER
COSSACKS
AVERNUM
STUNT GP
E-RACER

RISOLTI!
TOMB RAIDER CHRONICLES (conclusione)

future media italy
Media with passion
9 771125 601007 10006

SOMMARIO



WARGASM GIOCO COMPLETO!



GMC regala la possibilità di combattere nel futuro, quando i destini del mondo saranno decisi sulla madre di tutte le Reti!

SPECIALI

62 Non perdiamoci le prime impressioni su *Soldier Of Fortune 2*, un titolo che assicura ambientazioni spettacolari e realismo estremo.





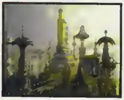
66 Cosa ci riserva il futuro degli sparatutto 3D? GMC ha gettato uno sguardo nella sua sfera di cristallo, scoprendo particolari davvero interessanti...

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NUMERO 52

GIUGNO 2001

SCOOP



ANTEPRIME



RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


Emperor: Battle for Dune - pag. 88


UEFA Challenge - pag. 92


Watchmaker - pag. 98



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
Andrea "Il Conte" Minini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Ancora un mese" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

EDITOR
Mike "Come un cosacco" Ortolani

DEPUTY EDITOR
Max "Mazzo di Fiori" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Suoni Psichedelici" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Sveglia all'alba" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alessandra [illegible] Polli, Claudio "Strafighter" Todeschini, [illegible] Stefano "Oggi non [illegible]" Gallì, Luca "Elmi" Spinelli, Gianluca "Garatsu" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Melissa "Ma è una vacanza!" Soagiu, Davide "LOL" Candiani

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.
FOTOGRAFO Maurizio "La richiesta dov'è?" Brera
COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Paolo "15 Verticale: Sto impazzendo" Dente, Marcello "Sparks" Ciullo, Simone "Lauras" Bechini, Marco "Peel" Andreoli, Nemesis, Claudio Pavesi, Emanuele "Telefonata" Sabetta, Roberto "Soluzione" Camisana, Matteo "DJ" Pavesi, Fabio "Ombrello" Paglianti, Yuri "FinalNVE" Abietti, Luca "Nuovo Lavoro" Chiarabaglio, Gabriele "DBA" Stecchi, Vincenzo "Beati un colpo" Beggio, Silvia Munga, Alessandro "Eh?" Stanchi, Mauro "Rilasciato" Buti

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25704378
RESPONSABILE Costantino Cialfi
SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri
TRAFFICO Elena Ceneoli,
Nicoletta Pappalettera, Daniela Bisel
EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri
COORDINAMENTO PRODUZIONE Francesca Brenci
PRODUZIONE Luigi Canton, Federica "ma'ndohawell?" Rossi
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Moroni, Carlisa Mancini

Pubblicazione mensile registrata il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 302 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano. Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 18.800 Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gadi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

SERVIZIO ABBONAMENTI per informazioni e comunicazioni telefonare allo 039/836285 oppure inviare un fax allo 02/26005520 o un messaggio: abbonamenti@futuremediaitaly.it
Abbonamento annuale L. 105.000 c/c postale n. 42950203

FOTOLITO Yellow & Red, Milano
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusiva per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, [illegible] .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine.

Accertamento ADS [illegible]

future media italy
Media with passion

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc soddisfa i bisogni d'informazione di gruppi di persone che [illegible] una passione. [illegible] nostro obiettivo è quello di rispondere alla loro [illegible] riviste e siti Internet di eccellente qualità. La nostra strategia ha [illegible] delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel [illegible] oggi pubblica 130 riviste, 11 network online, oltre 25 siti Internet e ha più di 2300 dipendenti dislocati negli uffici di Bath, Londra, San Francisco, New York, Milano, Monaco, Parigi, Rotterdam.

The Future Network plc è quotata dal 28 giugno 1999 alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath • Londra • Milano • Monaco • New York • Parigi • Rotterdam • San Francisco

Accertamenti Diffusione Stampa - ads

SI CHIACCHIERA!



Dove? Ma sul forum di Daily Radar, frequentato dalla redazione di Giochi per Il Mio Computer che sarà più che felice di stabilire un filo diretto con i propri lettori. Le istruzioni per iscriversi le troviamo all'indirizzo www.dailyradar.it, ma la procedura è davvero semplicissima: basta cliccare sull'apposito pulsante. Ci vediamo in rete! Passando al numero di questo mese, è impossibile non soffermarsi sul clamoroso scoop messo a segno dalla squadra di GMC. *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, ne siamo sicuri, risponderà al desiderio segreto di diversi lettori, e le prime immagini le potete vedere solo sulle nostre pagine.

Mettendo da parte l'orgoglio, comunque, pare proprio che gli sviluppatori di videogiochi, con la bella stagione, non abbiano alcuna intenzione di andare in vacanza, almeno a giudicare dalla qualità dei titoli che continuano a sfornare. *Emperor: Battle For Dune* e *UEFA Challenge* ci sembrano, infatti, un ottimo modo per dare il via all'estate videoludica 2001. Per saperne di più, come al solito, è sufficiente sfogliare la rivista fino alla sezione Giocati per voi, che comincia a pagina 86.

In questa sezione non troviamo, invece, la prova di *Alone In The Dark - The New Nightmare*. Abbiamo dato ascolto alle risposte all'editoriale del numero di febbraio. In quell'occasione, ci domandavamo se fosse il caso di provare e assegnare voti a prodotti che, per esigenze non legate alla nostra volontà, si rendessero disponibili per un periodo di tempo insufficiente per una valutazione corretta. Le risposte dei nostri lettori sono state a senso unico, tutti ci hanno chiesto pareri approfonditi e non affrettati. Per questo motivo, abbiamo preferito rinviare la prova di *Alone In The Dark* al numero di luglio, che raggiungerà le edicole praticamente in concomitanza con l'uscita del gioco nei negozi.

Appuntamento al prossimo mese, dunque.

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

IL PROSSIMO NUMERO DI GMC SARÀ IN EDICOLA IL 29 GIUGNO, CON IL GIOCO COMPLETO FIGHTING FORCE IN REGALO!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Cara Nemesis,
sono un assiduo lettore del mitico GMC.
Mi piacerebbe sapere quando uscirà il gioco *Buffy*, ispirato all'omonima serie televisiva. TI PREGO ILLUMINAMI!

Baci Luciano.
PS: Brava!

Se tutto va come sperato, *Buffy* dovrebbe uscire verso metà dell'estate negli Stati Uniti e spero che per l'Italia non ci voglia molto di più.

Ciao Nemy!
Mi puoi consigliare alcuni simulatori di guida o giochi d'azione strategici di guerra, che funzionino con un Pentium 100 MHz, 15 MB di memoria RAM e una scheda grafica che non è una scheda grafica?
Mi faresti felice

alby

Quindici MB? Mi sembra piuttosto bizzarro, non è che sono sedici? Comunque, immagino che dirti "*Campo Minato* di Windows non è malaccio" non sia quello che intendi tu, per cui... Per quanto riguarda i giochi di guida, ti consiglierei *F1 Grand Prix II*, che dovrebbe girare anche sul tuo sistema (certo, non alla massima risoluzione). Invece, per gli strategici, credo che dovresti limitarti a quelli a turni - *Civilization II* è probabilmente l'ideale.

Come mai voi avete potuto provare *Black & White*, mentre nei negozi esce a metà aprile (ho telefonato alla C.T.O.)? Ma se un redattore ha un figlio, gli

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 132. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!





Nonostante la grafica gradevole e alcune idee azzeccate, *Project IGI* aveva dei difetti davvero insormontabili – uno tra tutti, la mancanza di modalità multigiocatore.

GROSSO ERRORE DI PROGRAMMAZIONE?

Cara Nemesis,
ti scrivo poiché ho bisogno del tuo inestimabile aiuto. Ho comprato da poco il gioco *Project IGI*, che considero molto bello, dal punto di vista grafico, per l'accuratezza di alcuni particolari e perché ha delle missioni intere da fare solo con l'utilizzo del fucile da cecchino. Il problema è che ho trovato un bug enorme nelle varie azioni, ma in particolare nella quinta (che, proprio per questo motivo, non riesco a superare!). Questo bug fa si che i nemici resuscitino! Cioè: io entro negli edifici, uccido tutti i nemici ed esco. Se provo a rientrare, li ritrovo tutti lì, pronti a farmi qualche centinaio di buchi a colpi di AK 47! E questo non è bello! Di conseguenza, ti chiedo se, per favore, mi puoi dire dove posso scaricare una patch, poiché sono un po' stufo di vedermi uscire una trentina di persone, armate fino ai denti, da una casa di 10 metri quadrati. Ti ringrazio anticipatamente per il tempo che mi dedicherai - spero!
Ciao a tutti.

Dark

Dark, temo di doverti dare una delusione – quello non è un bug. È proprio una scelta (a nostro avviso discutibile) dei programmatori di *Project IGI* e, come tale, non risolvibile da una patch. La soluzione, comunque, è abbastanza semplice: non rientrare negli edifici.

NON PROPRIO UN GIOCO...

Ciao cara Nemesis
complimenti per la tua bellissima rubrica. Sono un accanitissimo lettore di GMC, e sono rimasto talmente affascinato da un'immagine a pagina 71 del numero di aprile 2001, raffigurante un gioco con un elicottero, che ne vorrei sapere il titolo. Per intendersi, è quella in basso a destra, nell'articolo che parla di 3D Mark 2000. Sicuro che esaudirai questa mia curiosità, ti rinnovo i complimenti e aspetto fiducioso una tua risposta.
Ciao ciao

Damiano

Caro Damiano, temo che ci sia un problema – la schermata di cui parli non è presa da un gioco, bensì da 3D Mark stesso... Però sono certa che prima o poi ci arriveremo, non ti preoccupare!

FAI DA TE

Superba, divina, bellissima, affascinante, fantastica, irraggiungibile, dolcissima, incredibile... (va beh, non me ne vengono più) Nemesis, 46 mesi fa corsi a prendere la posta, ansioso di vedere quali giochi mi avrebbe proposto quel mese "Il Mio Computer", ma a un tratto, sfogliandolo, capitai su una pagina pubblicitaria che offriva un buono sconto (di L. 2000 mi sembra) per una rivista che parlava esclusivamente

di giochi per PC. Appena rincasai chiesi a mio padre se potevo comprarla. Lui rispose no per 16 sere di fila, ma alla diciassettesima (preso da sfinimento) acconsentì. Ora, tre anni e 10 mesi dopo, appena terminate le lezioni, mi sono fiondato in edicola con diecimila lire per comprare GMC – che mi attendeva con un formato completamente nuovo! Le pagine in carta lucida invece che ruvida, un gioco in omaggio, i "giochi del mese" con il loro corrispondente giudizio invece che senza, la TOP 20, e un'altra valanga di novità. A volte, però, ho un po' di nostalgia, e vorrei rivedere GMC nel vecchio formato... potresti convincere il supremo?

Ciao a tutti da Xcava86X

Riceverò una fiumana di proteste per aver pubblicato una lettera composta quasi solo da complimenti, ma dovevo farlo. Insomma, a quel sant'uomo del Conte bisognerà pur dare qualche soddisfazione, giusto? Però temo che non sia possibile fare un'edizione vecchio stile, e che non sarebbero in molti a gradirla. Eventualmente potresti prendere una graffettatrice e provare a farla tu...

GIOCHI E MEMORIA STORICA

Buondì, Nemesis!
Non scrivo per lamentarmi della rivista, al contrario, mi complimento per i miglioramenti che vedo, anzi leggo, a ogni numero. Volevo riprendere il discorso riguardo al ruolo che i videogiochi stanno assumendo. Il vostro articolo circa la loro maturazione è stato davvero azzeccato e mi ha offerto uno spunto interessante. Quando ero più giovane di quel che sono (ora ho 17 anni), da bambino insomma, i miei nonni mi raccontavano di come fosse stata dura la vita durante la guerra, esperienza che per fortuna noi giovani d'oggi possiamo fare a meno di condividere. I loro racconti non erano molto positivi, ma restavano pur sempre delle storie. Da quando ho il computer, però, quelle stesse storie hanno cominciato a prendere vita sullo schermo: *Wolfestein3D*, *War in the Gulf*, *Chuck Yeager's Air Combat*. Il mio vecchio 386 non permetteva chissaché, ma allora bastava a rivivere e a far pensare a momenti passati, come quelli raccontati.

Alby

Caro Alby, non so se ti ho frainteso, ma mi pare che come linea di difesa dei giochi sia un po' eccessiva. Voglio dire, anche io sono appassionata di giochi, chiaramente, però credo che paragonare le esperienze (anche interessanti) che possiamo vivere in un gioco a quelle, ben più drammatiche, di chi ha veramente attraversato quei momenti sia, in un certo modo, blasfemo. Ma chissà, forse è davvero come dici tu – e allora sì che i giochi possono essere importanti.

PROPOSTA

Carissima Nemesis,
dea della missiva, vi seguo da trenta numeri e penso che col tempo andiate sempre migliorando. Da quando regalate giochi completi mi è venuta la domanda: come li scelgono? Tu una volta hai scritto che li decidete in base a delle proposte che ricevete o che, insomma, scegliete da qualche lista. A questo punto sorge una domanda: perché non pubblicate la lista dei giochi prossimi e invitate i lettori a votare quale vorrebbero, con il metodo usato per la classifica?

Ciao da A.T.A.KORN

Onestamente non saprei dirti il criterio con cui vengono scelti i giochi, perché non me ne occupo. Però l'idea di fare un sondaggio su quale gioco vorreste voi, scegliendolo da una lista (altrimenti credo che la richiesta sarebbe *Black & White* o qualcosa del genere) non è male – chissà, magari si può fare.

FILMATI MISTERIOSI

Dolce Nemesis, finalmente ti scrivo. È da parecchio che volevo farlo, ma non trovavo mai una scusa. Salto i complimenti alla rivista e a te (o forse preferisci che non li salti? Ok, COMPLIMENTI!!!!) e passo al dunque. Ho scaricato un video da Internet in formato .asx e vorrei vederlo, però non ho trovato un programma che lo riconosce.
Tu ne sai niente? Grazie per tutti i giochi che ci regalate, bellissimi e completi (e soprattutto adatti al mio "vecchio bidone" Pentium 100).
Un saluto e un bacio (sulla guancia, neanche ci conosciamo) dal tuo

Massimiliano "Mac"

Caro Mac, i file con estensione .ASX sono utilizzati da Windows Media Player – solitamente contengono semplicemente l'indicazione dell'indirizzo del filmato da visualizzare, ma possono essere anche molto più complessi. In ogni caso, per "vedere" l'ASX non devi fare altro che aprirlo con il Blocco Note, mentre se vuoi "vedere" il filmato a cui si riferisce (e credo sia questo quello che ti interessa) basta installare Windows Media Player versione 7.
Temo, però, che il tuo "vecchio bidone" farà un po' fatica a farlo andare...

IN BREVE

porta tutti i giochi a casa in anticipo? E i giochi naturalmente non li pagate, vero?
Posso venire a lavorare con voi allora? Scherzo!

Ciao Ghilli

Beh, ci sarà almeno *un* vantaggio a lavorare per una rivista di videogiochi, no?

Cara Nemesis, cerco un sito che scoprii sfogliando le vostre pagine e non riesco a ritrovare. Era un sito da cui potevi scaricare giochi in versione integrale, semplicemente cliccando su un'immagine. Rispondi, ti prego... Grazie in anticipo.

Un vostro fan!

Credo che il sito al quale ti riferisci sia www.freeloader.com – però, se non ricordo male, i click non erano su "immagini" ma su pubblicità, e forse non ne basta uno solo.

Sono Davide o mia splendente Nemesis.
Pubblica la mail che ti ho mandato, ti prego.
È già la ventesima che ti invio

Okay, la pubblico. La prossima volta, però, potresti provare mettendo nella lettera anche qualche domanda, o anche qualche opinione

Ciao Nemesis.
Posso farti una domanda? Ma sei veramente così informata su tutto il mondo dei videogiochi? Se sì, sei veramente eccezionale!
Grazie Daniele,

Un lettore molto "datato", ma perso per la vostra rivista

Che io sia eccezionale era fuori discussione, vero?



Return To Castle Wolfenstein, in arrivo prima della fine dell'anno, promette di essere il "Soldato Ryan" dei videogiochi.



LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

DIBATTITO PROLUNGATO

Ciao Nemesis, scrivo per inserirmi nel dibattito sulla violenza nei videogiochi. Se si va indietro nel tempo, infatti, possiamo vedere che la discussione era iniziata già ai tempi di Platone e Aristotele, i quali sostenevano l'uno (Platone) la negatività dell'arte, soprattutto in ambito teatrale (tragedia), in quanto porterebbe l'uomo a compiere azioni violente, mentre l'altro (Aristotele) parlò nel suo libro "Politica" dell'arte come "catarsi", cioè: l'arte, imitando il mondo, è in grado di farci scaricare da tutti i sentimenti cattivi che sono dentro di noi. Ora i film, i libri, la musica, i videogiochi sono arte, quindi sono riconducibili tutti a questo ragionamento. C'è da stabilire se ha ragione Platone o Aristotele, ma penso che questo nessuno sia in grado di dirlo.

Anatolj

Anatolj, ti confesso che è bellissimo scoprire che qualcuno legge, confronta, capisce – e ammette di non avere una soluzione. Se ci fossero più persone come te, sono convinta che le cose andrebbero meglio. Perlomeno, non sarebbe così comune sentire qualcuno sicuro di conoscere la soluzione a tutti i mali del mondo...



UN GENERE DIMENTICATO

Cara Nemesis, mi chiamo Francesco e leggo la vostra rivista da 3 anni. Vorrei farti una domanda. Perché un genere di videogiochi come il picchiaduro non viene più sfruttato?





Gli scontri tra orchi e umani su Battle.Net possono essere una valvola di sfogo, ma non diamo loro troppo peso.

Inoltre, vorrei sapere se nella programmazione dei giochi completi, che generosamente fornite con la vostra rivista, è previsto anche *Virtua Fighter 2*.
Speranzoso in una tua risposta, non posso far altro che augurarti BUON LAVORO!!!

Francesco

Beh, Francesco, non so se sia la risposta che speravi di ricevere, ma temo che la ragione principale per cui non ci sono più, o quasi, picchiaduro in circolazione per computer è semplicemente che non sono più tanto popolari. O, perlomeno, che i produttori non li ritengono più tali. Passando alla seconda domanda – non so se ci sia in arrivo *Virtua Fighter 2* però, a naso, temo proprio di no...

L'UNICA VALVOLA DI SFOGO?

Ciao carissima, non ti annoierò con stupidi complimenti che tra l'altro saranno solo un puntino in un quadro, non ti chiederò consigli per finire giochi (anche perché il mio 200MX è moltoooooooo limitato), ma ti voglio ringraziare: grazie a te, e a *Warcraft II*, che mi avete regalato, ho scoperto il gioco online e ora se entri in Battle.Net e chiedi di Procopio (nome assurdo??) ti risponderanno che è uno che se la cava parecchio bene.
Una sola domanda... se sei una vera esperta (cosa che non voglio mettere in dubbio), dimmi perché i giocatori su Internet sono tutti grandicelli. Forse che gli stupidi videogiochi, che molti considerano solo strumenti di violenza, siano gli unici, e ripeto UNICI sfoghi per più di una generazione?
Ciao e grazie per aver perso del tempo leggendo i miei pensieri.
Uno che si è stufato di questa società.

Caro Procopio (ti chiamo così anche se non ti sei presentato ufficialmente), non ho mai detto di essere un'esperta di motivazioni umane, credo...
Comunque, se vuoi una mia ipotesi, la maggior parte dei giocatori su Internet sono "grandicelli" semplicemente perché è più facile che sia un ventenne (tanto per fare un esempio) a giocare ai vari *Quake*, *Ultima Online* o *Warcraft II* stesso, piuttosto che il suo fratellino di otto anni. E inoltre, a essere sincera, se io fossi la mamma di un bambino di otto anni, preferirei vederlo giocare con i suoi amici, piuttosto che su Internet.

COPERTINE RITAGLIABILI

Ciao! Sono un nuovo vostro abbonato. Complimenti per la rivista. Volevo dare due suggerimenti, che naturalmente spero non siano troppo dispendiosi per l'Editore.
Visto però che per la rilegatura mi avete preceduto, vi do solo il secondo: considerando l'azzeccata politica del gioco completo allegato alla rivista, perché non mettere le cover frontali e posteriori del gioco completo del mese, magari su un pagina all'interno della rivista (da ritagliare) o su un file sul CD dei demo in formato JPG, per le persone che amano farsi un archivio con le custodie?
Avete realizzato una buona, anzi buonissima, rivista. Complimenti! Spero in una vostra risposta o, magari, in una sorpresa nel prossimo numero. Le mie forbici sono calde e scalpitanti. Ciao,

Salvatore



Un progetto amatoriale per tradurre in italiano l'ottimo *Planescape: Torment* è certamente apprezzabile.





Salvatore, a me l'idea piacerebbe anche, però se ti stai riferendo alla copertina della scatola originale del gioco, temo che potrebbero esserci problemi di diritti vari.
Naturalmente, devi partire dal presupposto che non capisco assolutamente niente di queste faccende, quindi magari sto dicendo una castroneria...
Comunque, io provo a girare il suggerimento e sentiamo cosa ne pensano le alte sfere.

UN PROGETTO INTERESSANTE
Ciao Nemesis,
non so se questa notizia può interessarti, ma un gruppo di ragazzi ha deciso di iniziare a tradurre il miglior GdR per computer di sempre, *Planescape Torment*.
Nonostante le difficoltà tecnico/linguistiche, il lavoro procede e verso fine maggio dovremmo iniziare il beta test per vedere se la traduzione è corretta. Il nostro sito è www.planescape torment.cjb.net.
Con questa mail, vorrei chiederti se è possibile inserire un piccolo spazio tra le news del prossimo mese su GMC che parli del nostro progetto.

Davide "MAGI System" Martelli
nerv.un@libero.it
www.planescapetorment.cjb.net

Carissimo Davide, trovo davvero encomiabile il vostro progetto, per il quale avete chiesto l'autorizzazione a chi di dovere, *vero?*
Purtroppo non mi occupo io delle news, quindi non ho potuto parlare direttamente della cosa (ma l'ho segnalata a chi di dovere) – spero che ti accontenti di questo posticino...
E mi raccomando: chiedete l'autorizzazione!

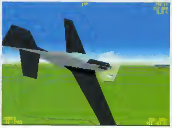
UN PICCOLO REFUSO...
Cara Nemesis,
(lasciamo sottintesi i complimenti a te e alla rivista, altrimenti non finirei più) volevo rispondere a BlakDeath, che, qualche numero fa, ha scritto dei vostri errori.
Secondo me sbagliare è normale perché non siamo macchine: in fondo, errare è umano! Per esempio, nel numero di aprile, una scheda video (3D Blaster Annihilator 2 Ultra) da voi provata aveva il modico prezzo di 13299000 Lire!
A una prima occhiata mi si sono rizzati i capelli, ma poi ho capito che era un errore di battitura.
Insomma, volevo dire che non mi sembra giusto accusare una splendida rivista come la vostra.

Berio86@libero.It

Come dicevo nell'altra occasione, noi facciamo del nostro meglio, però qualche refuso può sempre scappare...
Per fortuna ci volete bene lo stesso, vero? E in particolare a me, voglio sperare!



Chuck Yeager's Air Combat stimola senz'altro la memoria storica – più che altro per la grafica...



IN BREVE

Comunque, ammetto che ogni tanto devo chiedere *qualcosina* ai colleghi...

GRAZIE per aver regalato *Diablo*!
Siete fantastici.(dove posso scaricare *Diablo Hellfire*?)
Ciao. Lele

Prego. Però, che io sappia, *Hellfire* è ancora in vendita nei negozi, quindi scaricarlo è illegale. A buon intenditor

Ciao, bellissima!
Sono un simpatico ragazzotto con il desiderio di scrivere in un giornale specializzato in videogames (come ad esempio un certo GMC); la prospettiva di provare in anteprima i videogiochi si rivela veramente eccitante! Credo che l'anno prossimo, dopo la maturità, mi iscriverò a ingegneria informatica a Milano. Penso che non siano eccessivi i requisiti necessari per far parte di una redazione come la vostra (più che altro, lo spero), ma gradirei comunque una tua parola in merito. Come faccio a entrare nello staff? Illuminami!!
MARagorn

"Non siano eccessivi i requisiti necessari"? Ma stai scherzando? E secondo te la capacità di sentire tutto il giorno musica allucinante a volume allucinante provenire dalla scrivania dell'individuo allucinante seduto di fianco non è "eccessiva"? Se te la senti, comunque, mandaci qualcosa di scritto da te (che non sia una poesia e che riguardi i videogiochi, possibilmente) e vedremo...

Ciao Nemesis! Mi chiedevo cosa ci facesse un nome "mostruoso" come Nemesis appioppato a una bella ragazza come te!
Luca

Una curiosità: come mai ti hanno chiamata Nemesis? Spero in una tua risposta. Ciao ciao!
Aleph

Che bello rispondere a due domande in un colpo solo, in particolare senza rispondere affatto...

B&R



Dobbiamo essere sempre pronti: gli zombi non ci lasciano respirare!

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura?
Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano**.

TRUCCO DEL MESE

BLOOD 2: THE CHOSEN

Premiamo "T" durante il gioco e inseriamo questi codici:
MPGOD – Invincibilità
MPKFA – per avere le armi
MPAMMO – tutte le munizioni
MPHEALTHY – ricarica l'energia
MPKILLEMALL – per uccidere tutti i mostri nel livello
MPSPEEDUP – aumenta la velocità (1-5)
MPSTRONGER – aumenta la forza (1-5)
MPCALEB – trasforma il nostro personaggio in Caleb
MPOPHELIA – trasforma il nostro personaggio in Ophelia
MPISHMAEL – trasforma il nostro personaggio in Ishmael
MPGABBY – trasforma il nostro personaggio in Gabriella
MPBERETTA – fucile Beretta
MPSUBMACHINEGUN – super mitragliatrice
MPFLAREGUN – lanciafiamme
MPSHOTGUN – fucile
MPSNIPERRIFLE – fucile di precisione
MPHOWITZER – Howitzer
MPNAPALMCANNON – cannone Napalm
MPSINGULARITY – Generator
MPASSAULTRIFLE – fucile d'assalto
MPMINIGUN – Mini-pistola
MPLASERRIFLE – Fucile Laser
MPTESLACANNON – Tesla
MPVOODOO – Bambola Voodoo
MPTHEORB – The Orb
MPLIFELEECH – Life Leech
MPREALLYNICENURSE – aumenta di 300 la vita
MPNEWCROWARD – aumenta di 100 punti l'armatura
MPCARBONFIBER – aumenta incredibilmente la potenza delle armi
MPTAKEOFFSHOES - invisibilità

CYDONIA

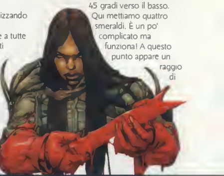
B Ciao! Sono da tempo un vostro affezionato lettore. Circa un anno fa, su un CD allegato alla vostra rivista, ho trovato le soluzioni relative a un videogioco chiamato *Reah* della casa Lk Avalon, che mi hanno aiutato moltissimo permettendomi di portare a termine la mia (favolosa) avventura.
Ora ho acquistato un altro gioco, una avventura della Kiber intitolata *Cydonia*. Malgrado tutte le richieste di aiuto, fatte anche alla Kiber, non sono riuscito ad avere nessun tipo di dritta. Voi potete fornirmi le soluzioni che cerco? Oppure: potete darmi un consiglio per trovarle? Penso di essere alla fine, sono su Marte, ma non so come concludere!
Complimenti per la rivista e un cordiale saluto a tutti.

Leone Spino, e-mail

B Cara Nemesis, sto giocando da un po' di tempo a un videogioco che mi è stato regalato. E' pieno di enigmi, come piace a me, e si chiama *Cydonia*. Non ha una grafica entusiasmante, ma mi appassiona molto. Sono a un punto morto: nel salone centrale (grande), ci sono cinque porte da aprire cliccando sul disco con i simboli dei pianeti, e su ogni porta vi è un enigma da decifrare. Sono riuscito a risolverne quattro, ma quello dei mercanti (forse è il simbolo della bilancia?) è insuperabile. Mi aiuti per favore?
Ti saluto tantissimo e continuate così!

Maurizio Giovenco, Brescia

R Grazie a Leone e Maurizio per i complimenti! Passiamo a rispondere a Maurizio. Utilizzando i dischi con le diverse combinazioni possiamo accedere a tutte le porte. Per la cripta dei mercanti usiamo il disco con il simbolo di Giove. Entrati nella cripta, dovremo risolvere l'enigma. L'obiettivo è raccogliere dieci smeraldi verdi e posizionarli correttamente. Ci sono due levette per ciascuno dei quattro lati. Spostando le leve (ognuna delle quali ha tre possibili posizioni), con un po' di pazienza, possiamo trovare la combinazione che apre. Dobbiamo aprire tutti i lati e posizionare gli smeraldi. Sul lato con due omini mettiamo le leve a 45 gradi verso il basso e uno smeraldo.
Nel lato con 4 omini mettiamo la levetta di destra a 45 gradi verso il basso e quella di sinistra orizzontale, con due smeraldi.
Sul lato con 5 omini spostiamo entrambe le levette in posizione orizzontale e mettiamo tre smeraldi. Sull'ultimo lato, posizioniamo la levetta di destra in orizzontale e quella di sinistra a 45 gradi verso il basso. Qui mettiamo quattro smeraldi. È un po' complicato ma funziona! A questo punto appare un raggio di



LA PAROLA A VOI

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso, citare il titolo del gioco non basta!

R **Valerio Riccio**, sul numero di maggio 2001 di GMC, ha chiesto aiuto per *Soulbringer*. **Alfredo Nardone** ci ha inviato la sua idea: "...spero di aver capito bene il problema. devi sconfiggere Necronom. Andiamo nelle miniere Teufli, dove incontriamo Farangi, al quale dobbiamo procurare un codice. Procediamo verso sud-est, fino a incontrare Amoymon. Diamogli quello che abbiamo trovato nella miniera e ci costruirà il codice che serve a Farangi. Poi, andiamo nel giardino delle anime perdute. Usiamo la protezione mentale per evitare problemi con le rocce. Ora, saliamo per le scale e incontriamo così Necronom. Andiamo subito a destra e parliamo con Dragor. Usiamo, infine, il fuoco sulle statue"

R **Lucia da Dalmine** chiedeva aiuto, sul numero di maggio di GMC, per il gioco *Atlantis II*. Lucia si era bloccato a Xibalba e così

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - WILD WILD WEST

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre, anche e soprattuo per giochi del passato più remoto.

D Vorrei chiedervi un aiuto per quanto riguarda il gioco *Wild Wild West*. Sono bloccato nel primo livello, giocando con il secondo personaggio (penso sia Gordon). Sono al porto e non riesco a capire cosa devo fare. Ho provato ogni cosa, anche a mettermi tutti i costumi, ma non mi sembra di concludere niente. Vi prego, aiutatemi! Ciao!

Freddy "Dj" Bamboli

R Caro Freddy, è giusto passare il controllo a Gordon, che è più "calmo" e "diplomatico" rispetto all'esuberante Jim West.
Avviciniamoci al tavolo della chimica e prendiamo il grasso (Mechanically Assisted Grease) e l'acido (Formable Putty Acid). Leggiamo qualche libro per chiarirci le idee e avviciniamoci al tavolo grigio. Prendiamo tutto ciò che non è rotto. Scendiamo (non dalla parte del cavallo) e arriviamo alla zona-trucco. Prendiamo le tre maschere in alto e entriamo. Andiamo verso il Vocal Messaging Service e ascoltiamo tutti i messaggi lasciati da Jim West.
Tomiamo al proiettore e guardiamo le altre diapositive fatte da Jim alla fine dell'ultima missione. Clicchiamo sul simbolo "w" e iniziamo la missione. Andiamo sul pontile e ascoltiamo la conversazione tra la donna e il guardiano.
Indossiamo l'uniforme da marinaio (dobbiamo metterla sulla mano sinistra e "applicarla" sulla nostra immagine nell'inventario) e avviciniamoci al pontile. Proseguiamo e, in mezzo allo schermo, c'è un cartello di pericolo: "Danger: Rotten Wood".
Spostiamolo. Sulla destra c'è "il barile": usiamo lo strumento N-CEE&R (Non-ontaminating Evidence Examiner and Retriever) sulle impronte vicino al barile. Prendiamo il pezzo di legno. Usiamo di nuovo lo strumento sulle chiazze rosse e esaminiamo tutta la zona con cura. In cima al barile troviamo un pezzo di filo: esaminiamolo e analizziamo anche il pezzo di metallo sulla sinistra. Quindi, prendiamone un pezzo. Da questo punto in poi, la palla ritorna a te.



luce. Giriamoci e camminiamo verso la porta. Scendiamo per le scale, guardiamo la sfera e prendiamo il Solido Geometrico. Mettiamolo nell'inventario e usciamo dalla cripta. Rispondiamo ora a Leone, che si trova un po' più avanti nell'avventura. In effetti, siamo su Marte, al Centro di Controllo. Usiamo l'anello rosso, quello giallo e infine il blu sul dispositivo a sinistra. Dopo l'eruzione del vulcano, e sempre stando sott'acqua, avviciniamoci al dispositivo a destra. Tocchiamo i piccoli cerchi su ciascun braccio della spirale, per ricostruire la sequenza di colori della formazione rocciosa vista sull'isola. Completato l'enigma, spingiamo il pulsante di avvio al centro.Sentiremo un suono simile a quello di un macchinario che si ferma: abbiamo finalmente disattivato lo schermo protettivo. I colori del ramo in alto, dall'alto al basso sono: giallo, blu, viola, verde, rosso, arancione.
I colori del braccio di sinistra, dall'alto al basso sono: rosso, blu, giallo, arancione, viola e blu.
Sul braccio di destra, da sinistra a destra, i colori sono: blu, viola, giallo, verde, arancione, rosso.
Torniamo adesso al nostro hovercraft e, infine, all'astronave. Tagliamo i cavi di alimentazione all'esterno dell'astronave e entriamo. Saliamo le scale fino alla Rescue Lifeboat. Vicino al sedile vuoto c'è un piccolo pulsante che dobbiamo premere...

NOCTURNE

B Ciao Nemesis! Innanzitutto mi congratulo con te per il tuo fascino e con tutta la redazione per la bravura.
Mi chiamo Roberto, sono un giovane lettore di GMC e vorrei chiederti un grossissimo favore: potresti riassumermi nei passaggi fondamentali la soluzione dell'ultimo livello di *Nocturne* (quello ambientato in Francia)? Ti prego di rispondermi al più presto!

Roberto, e-mail

R Se sei all'ultimo livello dovresti aver preso la borsa del dottore. Andiamo verso la stanza principale e prepariamoci a uccidere zombi e nemici vari. Poi dirigiamoci a destra e usiamo la Dungeon Key per entrare nella stanza. Salviamo qui la partita e avviciniamoci alle leve. Tiriamo una leva a caso, spariamo al mostro, tiriamo un'altra leva, spariamo al mostro, e così via per tutte. Usciamo e torniamo al cancello. Entriamo con il lanciafiamme in mano e facciamo fuoco, uccidendo gli insetti che ci vengono incontro. Con la dinamite possiamo facilmente eliminare i fastidiosi mostriciattoli verdi. Da questo punto continua tu!

SUL CD DEMO
In questo numero del CD di GMC troviamo la soluzione completa di *Stupid Invaders* e la terza parte della guida a *Tomb Raider Chronicles*

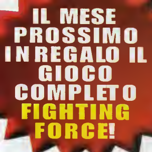


Marco Razzaniga è corso in suo auto. "Nella terra dei Maya, andiamo verso le piccole costruzioni sulla destra della piramide. Saliamo i gradini e raggiungiamo la cima. Giriamoci a destra e andiamo verso l'obelisco. Prendiamo il pezzo di ossidiana. Scendiamo verso l'entrata della piramide, andiamo a sinistra. Parliamo con il guardiano, proseguiamo nel sentiero e raggiungiamo le scale a sinistra. Usciamo. Scendiamo i gradini verso terra. Andiamo a destra e poi alla sinistra dell'altra piramide. Entriamo e dialoghiamo con i Maya. Proseguiamo dritti e poi a sinistra, fino a che incontreremo la sacerdotessa, che ci darà delle bende pulite. Parliamo anche con lei e, alla fine, entriamo nell'altra stanza. Avviciniamoci al re e sua figlia un passo alla volta. Diamole le bende e dopo il filmato parliamo con il re, sua figlia e le stregone. Proseguendo da questo punto, arriveremo presto a incontrare le anime".

D Tramite e-mail, Rosa Marino da Mazara del Vallo ci scrive: "Cari amici di GMC, potete dirmi da chi posso prendere le zanne di grifone, che mi servono per modificare l'arma di Squall in *Final Fantasy VIII*?"

D Anche Giuseppe usa la posta elettronica per richiedere aiuto. "Vi scrivo per chiedervi aiuto con *Septerra Core*. Ho preso le Breather Mask per andare nella Mold Forest, io equipaggio i protagonisti con queste, ma quando entro nell'area in cui non si può respirare, il gioco continua a dirmi che l'aria è irrespirabile. Cosa posso fare?"

Chi riesce ad aiutarli?



GUIDA AL CD

Anche questo mese, sul CD di GMC troviamo ben otto demo fra i quali cercare il gioco che fa per noi, divertendoci per ore con il nostro computer. Alcuni nomi sono davvero altisonanti: parliamo naturalmente di *The Settlers IV*, di *Clive Barker's Undying* e di *Giants*, quest'ultimo nella sua versione aggiornata, che ci permette di controllare la razza dei Sea Reaper.

DEMO DEL MESE

THE SETTLERS IV

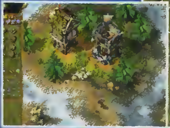
BLUE BYTE

P 200 MMX, 64 MB RAM, 150 MB su disco fisso, DirectX 7, scheda video con 4 MB RAM

Il quarto episodio della serie è stato atteso a lungo, e finalmente abbiamo la possibilità di gustarne un assaggio grazie a questo demo. Gli appassionati noteranno subito come il gioco sia incentrato maggiormente sulla gestione delle risorse, piuttosto che sul combattimento, assecondando le critiche di chi reputava il capitolo precedente un po' troppo "giocoso". Esteticamente parlando, il nuovo sistema grafico è molto appariscente: potremo spingerci sino alla risoluzione di 1280x1024, e zoomare a piacere sull'area di gioco, in modo da godere anche del più piccolo particolare. Il demo ci permette di provare una missione in modalità giocatore singolo, ma anche di tentare le sfide Via internet. In quest'ultimo caso, ci verrà richiesto di registrare un nostro profilo sui server di Blue Byte per poter giocare.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco si controlla interamente con il mouse





Le animazioni dei personaggi sono uno spasso: si vede che il sistema grafico è stato rifatto da zero!

IL RITORNO DEI GIGANTI

GIANTS: SEA REAPER

VIRGIN/INTERPLAY

Pentium II 350, 64 MB di RAM, 111 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, schede 3D con 8 MB RAM (Direct3D)

Un paio di mesi fa, abbiamo inserito il primo demo di *Giants: Citizen Kabuto*, dedicata alla razza dei Meccaryn. Adesso abbiamo la possibilità di impersonare anche i Sea Reaper, esaminando il gioco nelle sue varie modalità e apprezzandone i particolari ancor prima di acquistare la versione completa. Controlleremo una bellissima fanciulla dalla pelle blu: la meccanica di gioco rimane invariata, anche se ovviamente cambiano le missioni e la strategia; le armi sono diverse, così come i poteri a nostra disposizione. La nostra eterea protagonista è, infatti, bravissima a nuotare, abile nell'uso di arco e spada, nonché capace di lanciare ben 12 diversi incantesimi, e fa della velocità il suo punto di forza. Prepariamoci a imparare tutte le nuove tecniche nell'attesa del terzo e ultimo demo, che dovrebbe vedere la luce entro breve.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per muoversi avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Shift sx – Per selezionare l'incantesimo
Fine Per selezionare l'incantesimo successivo
Canc – Per selezionare l'incantesimo precedente
K – Per lasciare l'incantesimo
Mouse dx – Per attivare il turbo
Spazio – Per lanciare l'incantesimo
Q – Per selezionare l'arma successiva
TAB – Per selezionare l'arma precedente
Mouse sx – Per usare l'arma
1-5 – Per selezionare il corrispettivo incantesimo
H – Per riprendere energia
B – Per lanciare una mina
V – Per utilizzare il flare
E Per attivare la modalità zoom
Z – Per zoomare in avanti
R – Per attivare la modalità in prima persona
C – Per visualizzare la mappa



Una delle abilità principali della fanciulla è la capacità di muoversi nell'acqua in maniera molto veloce.

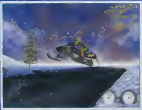
CORSE SULLA NEVE

SKY-DOO X-TEAM RACING

DAYDREAM SOFTWARE

Pentium II 400, 64 MB di RAM, 70 MB su disco fisso, richiede scheda 3D 8 MB RAM (OpenGL)

Sky-Doo X-Team Racing, pur essendo un gioco di corse in stile molto giocoso, può risultare divertente e, per certi aspetti, piuttosto originale. Al posto delle solite auto o moto, questa volta controlleremo delle motoslitte, con tutto quello che ne consegue. Essendo l'attrito molto ridotto a causa della neve, infatti, le slitte scivoleranno parecchio nelle curve, e lo stile di guida risulterà quindi molto simile a quello del rally, aspetto accentuato anche dalle varie cunette che incontreremo e che ci faranno saltellare da una parte all'altra del circuito.
Indubbiamente molto divertente, un demo da provare assolutamente.



CONTROLLI PRINCIPALI
X - Per accelerare
Z - Per frenare
Freccia dx - Per girare a destra
Freccia sx - Per girare a sinistra
Shift sx - Per attivare l'acrobazia primaria
Shift dx - Per attivare l'acrobazia secondaria

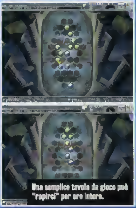
USARE LA TESTA E' TUTTO

ASSIMILATION

SMALL ROCKETS

Pentium 233 MMX, 32 MB di RAM, 60 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D 4 MB RAM (Direct3D)

Anche i puzzle subiscono un'evoluzione e, come gli altri generi di gioco, entrano nel mondo del multiplayer. La caratteristica principale di *Assimilation*, infatti, consiste nell'essere stato concepito per giocare contro altre entità pensanti, e non solamente contro il computer. Certo, è possibile sfidare l'Intelligenza Artificiale del nostro PC, ma il massimo lo si ottiene quando si gioca contro qualche amico attraverso Internet. Il concetto di base è molto semplice: muovendo una delle nostre pedine, quelle adiacenti assumeranno lo stesso colore. Ci sono tre diversi tipi di movimento, ognuno con i suoi pregi e difetti, e bisognerà alternarli per avere la meglio sugli avversari, impedendo al nemico ulteriori movimenti, o trasformandogli tutti i pezzi in altri del nostro colore.



Una semplice tavola da gioco può "rapirvi" per ore intere.

CONTROLLI PRINCIPALI
Il gioco è interamente controllato via mouse

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se purtroppo capita nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi: potete chiamare il centralino della redazione (02 2529161) oppure mandare una E-Mail all'indirizzo cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.



È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterle leggera ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



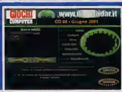
La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



La sezione shareware di questo mese contiene un divertentissimo clone del tuttora glorioso *Space Invaders*, chiamato *Bugatron*, oltre a *ZZ-Darts*, una simulazione dello sport più praticato nei tipici pub londinesi: le freccette.



LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
The Settlers IV
Giants. Sea Reaper
Clive Barker's Undying
Star Trek Away Team
Kohan: Immortal Sovereigns
Sky-Doo X-Team Racing
Assimilation
Avernum

SHAREWARE
Bugatron
ZZ-Darts
Promozione Tiscali

UTILITY
DirectX 8 0
Acrobat Reader

SOLUZIONI
Questo mese si aggiungono al "malloppo" di soluzioni la terza parte della guida di *Tomb Raider Chronicles* e la versione colpeta di qella per *Stupid Invaders*

ADD-ON
Planet Half-Life Map Pack
Ecco a noi alcune delle migliori mappe presentate al Planet Half Life Contest

Scientist Hunt – Una nuova mappa per l'ottimo *Half-Life* che, nonostante l'età, rimane fra gli sparatutto preferiti dagli appassionati del gioco online e non

Gladiator – Non esistono solamente *Quake III* e *Half-Life*: anche *Blade of Darkness* può essere arricchito grazie a mappe e Mod, come in questo caso

SDK Serious Sam – Lo sparatutto della Croteam ha attirato l'interesse di molti giocatori, tanto che, a breve distanza dalla pubblicazione, gli sviluppatori hanno deciso di rendere disponibile questo SDK, un programma che ci permette di creare i nostri Mod

Infiltration – Un Mod piuttosto corposo (ben 53 MB compressi!) per *Unreal Torunament*: dalla dimensioni è facile capire che chi lo a realizzato ha dedicato non poco tempo e molta passione nel suo sviluppo

PATCH
Wargasm - Insieme al gioco in regalo, proponiamo anche una patch maggiori informazioni nella guida a *Wargasm*

Blood 2: The Chosen - Nonostante lo scorso mese oltre al gioco

ORRORE DA ROMANZO

CLIVE BARKER'S UNDYING

ELECTRONIC ARTS

Pentium II 400, 64 MB di RAM, 100 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Negli ultimi anni, i videogiochi accostano, a una realizzazione tecnica impeccabile, anche una trama particolarmente curata. Questo sparatutto ne è il tipico esempio, visto che per realizzarlo i programmatori si sono avvalsi della collaborazione di uno dei maestri dell'horror: Clive Barker. Grazie al valido supporto del noto scrittore, *Undying* risulta un'esperienza davvero interessante e, pur essendo un tipico sparatutto in prima persona, la trama, l'aspetto agghiacciante dei mostri e il susseguirsi dei colpi di scena ci faranno letteralmente saltare dalla sedia in molte situazioni. Interessante la possibilità di combattere sia con le classiche armi tipiche di questi giochi, sia utilizzando una serie di incantesimi.

CONTROLLI PRINCIPALI
W – Per muoversi avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Mouse dx - Per lanciare l'incantesimo selezionato
R – Per selezionare l'incantesimo
Shift – Per abbassarsi
Control – Per saltare
V – Per selezionare l'oggetto successivo
C – Per selezionare l'oggetto precedente
Invio – Per utilizzare l'oggetto selezionato
Rotella su – Per selezionare l'arma precedente
Rotella giù – Per selezionare l'arma successiva
4 – Per selezionare l'incantesimo successivo
3 – Per selezionare l'incantesimo precedente
F3 – Per visualizzare il giornale


L'atmosfera horror è ben visibile da queste schermate.

STRATEGIA IN UN MONDO FANTASTICO

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

TIMEGATE STUDIOS

Pentium 2 233, 64 MB di RAM, 58 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D 4B (Direct3D)

In questo nuovo titolo strategico in tempo reale, impersoniamo una razza di esseri immortali, i Kohan appunto, che, dopo aver visto il loro mondo distrutto da una serie di cataclismi naturali, fanno ritorno alle loro antiche terre, cercando di scoprire cosa ha portato al disfacimento della loro civiltà. Nonostante la gestione delle risorse e la trama rappresentino elementi di gioco molto importanti, l'attenzione è stata posta principalmente sulla tattica militare. I combattimenti si susseguiranno di minuto in minuto. Sono ovviamente possibili le sfide in rete, lottando contro altri sette avversari in carne e ossa.

CONTROLLI PRINCIPALI
A – Per attaccare
G– Per difendersi
M – Per muovere i personaggi
B – Per costruire
S – Per fermare i personaggi
Control e 0…9 – Per creare un gruppo
0…9 Per selezionare il corrispettivo gruppo
0…9 due volte– Per zoomare sul gruppo corrispettivo
Alt e 0…9 – Per selezionare e zoomare sul gruppo corrispettivo
Shift e mouse sx – Per aggiungere una compagnia al gruppo
Control e mouse sx Per eliminare una compagnia dal gruppo
Q – Per selezionare la formazione a colonna serrata
W – Per selezionare la formazione a colonna
E – Per selezionare la formazione aperta
R – Per selezionare la formazione di combattimento
F1 Per visualizzare la schermata di gestione della città
C Per bloccare la costruzione
S – Per vendere
R Per visualizzare la schermata dei personaggi
B – Per costruire



ABBONAMENTO TISCALINET
ABBONATI GRATIS
Accesso a 56K o ISDN da tutta Italia
20 MB di spazio web per le tue pagine
3 MB per la tua posta

VOISPRING
Tiscali Voispring è il primo servizio completo di telefonia Internet che ci consente di utilizzare il nostro PC per compiere e ricevere telefonate dirette a numero di telefono Internet Personale mentre siamo collegati a Internet. Iscriviamoci per ottenere un numero di telefono Internet personale con il quale potremo parlare tramite microfono con tutti i numeri della rete fissa nazionale, il tutto assolutamente gratis e senza costi aggiuntivi.

TISCALI ADSL
La nuova versione della promozione Tiscali ci permette anche di attivare un collegamento ADSL. Visto il costo sicuramente abbordabile, questa tecnologia si sta rivelando molto interessante, dal momento che ci permette di essere sempre connessi senza preoccuparsi degli scatti telefonici, usufruendo per di più di velocità di trasferimento che possono arrivare ai 640 Kb/s.

NETFAX & TALK-TALK
Altri due sono i servizi offerti agli abbonati di TiscaliNet. Il primo è Netfax, con cui ricevere e inviare fax gratuitamente via Internet tramite al nostra casella e-mail.
L'altro è invece Talk-Talk, con cui potremo conoscere molti amici su Internet e avere la possibilità di scambiare con essi immagini, pensieri o persino parlare.

Per connettersi utilizzare questi dati:
USERNAME: 4cgiochiperil10601
PASSWORD: freenet

UNA TRILOGIA FANTASY

AVERNUM
SPIDERWEB SOFTWARE
Pentium 266, 64 MB di RAM, 111 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Avernum è un gioco di ruolo che si rifà ai classici del genere come *Ultima*, puntando tutto sulla giocabilità, pur senza trascurare l'aspetto visivo. È distribuito unicamente attraverso Internet, a un prezzo molto competitivo: solamente 25$. Per maggiori informazioni, leggiamo la prova a pagina 119.

CONTROLLI PRINCIPALI
Il gioco è controllato via mouse



LA FEDERAZIONE ALL'ATTACCO

STAR TREK: AWAY TEAM
ACTIVISION
Pentium 266, 64 MB di RAM, 250 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, scheda compatibile DirectX

La meccanica di gioco è praticamente identica a quella di *Commandos*, regalato in aprile da GMC: abbiamo un gruppo di uomini da gestire e, tenendo conto delle singolari capacità di ognuno di essi, dobbiamo coordinarne le azioni per portare a compimento le missioni che ci verranno assegnate. Al fine di proseguire nei livelli è d'obbligo dimenticare le azioni adrenaliniche: qui ogni piccola mossa andrà pensata e studiata più volte, dal momento che la minima disattenzione potrebbe costarci la partita.

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia su – Per muovere la mappa avanti
Freccia giù –Mappa indietro
Freccia dx –Mappa a destra
Freccia sx – Mappa a sinistra
R – Per correre
C – Per abbassarsi
W – Per camminare
Mouse sx – Per muovere i personaggi
Mouse dx – Per far compiere l'azione selezionata
Rotella – Per muoversi nell'inventario
H – Per usare l'Hypospray
A – Per selezionare tutti i personaggi
Backspace – Per annullare l'ordine impartito
V – Per attivare/disattivare i coni di visuale
S – Per attivare/disattivare la visualizzazione del rumore
M – Per visualizzare la mappa
Tn + – Per zoomare avanti
Tn - – Per zoomare indietro
P – Per selezionare il phaser
G – Per selezionare la granata
N – Per selezionare il Neral Disruptor
F – Per selezionare il fucile di precisione
E – Per selezionare la granata EMP



BLACK & WHITE

I lunghi anni di attesa non sono stati vani, e alla fine *Black & White* si è rivelato quel capolavoro che molti si aspettavano. Non è quindi strano che immediatamente dopo l'uscita sul mercato siano iniziate a circolare sulla rete alcune modifiche, ufficiali o meno, che permettono di espandere e migliorare ulteriormente il gioco. Le troviamo tutte sul CD di questo mese.





Il cavallo è la creatura più intelligente fra quelle presenti nel gioco



CREATURE
Sicuramente la versione definitiva di *Black & White* non soffre per la carenza di creature utilizzabili, ma i programmatori della Lionhead hanno deciso di non rendere disponibili tutti gli esseri da subito, e di dare la possibilità ai giocatori di scaricarne qualcuno da Internet (o dal CD di GMC). In particolare adesso grazie a questi piccoli aggiornamenti avremo a disposizione anche il gorilla, il mandrillo, il cavallo e il leopardo. Per poterli utilizzare dovremo recarci da un allevatore di creature in uno qualsiasi dei mondi.

DEFROSTER
Nonostante la qualità generale del gioco ci sono alcuni piccoli problemini. Alcuni appassionati hanno scoperto che per lo più questi bug si verificano quando il gioco accede al CD per caricare le musiche, e hanno creato questa semplice utility che copia tutta la parte audio del gioco sul disco fisso. Dopo aver verificato di avere 230 MB di spazio libero possiamo installare Defroster e migliorare ulteriormente il gioco. IMPORTANTE: Defroster NON è un aggiornamento ufficiale e NON è stato sviluppato da Electronic Arts né da Lionhead, quindi decliniamo ogni responsabilità per quanto riguarda la stabilità dopo l'installazione.

Bwbackup
Se facciamo parte di quella cerchia di persone che salvano ogni pochi minuti per avere la possibilità di ritornare a qualsiasi situazione di gioco questo programma ci sarà utilissimo. Si tratta di una piccola utility che fa delle copie di backup dei salvataggi e delle creature, permettendoci così di sperimentare a piacimento qualsiasi situazione.

IMPORTANTE: come Defroster, Bwbackup è un'utility sviluppata da terze parti, e quindi priva di alcuna garanzia.

IFEEL WHEEL FIX
Non è dedicata esclusivamente a *Black & White*, ma questa patch risulta utile anche per il titolo della Lionhead, dal momento che risolve alcuni problemi relativi all'utilizzo del gioco in concomitanza con i mouse Logitech dotati di rotellina.

completo in regalo, abbiamo incluso ben due patch relative a questo brillante sparatutto, negli ultimi giorni ne è uscita una nuova, che puntualmente inseriamo sul CD

Commandos – Giocando a *Commandos*, il titolo che abbiamo trovato in regalo sul numero di aprile, potrebbero riscontrarsi dei problemi relativi ai salvataggi, risolti da questa patch.

Fallout tactics – Se abbiamo sperimentato qualche problema relativo alla grafica in questo ottimo gioco di strategia, non resta che proseguire con l'installazione di questa enorme patch

Europa Universalis – Una lunga serie di piccole correzioni e migliorie per questo interessante titolo strategico

Diablo II – Il gioco non è afflitto da bug seri, ma questo aggiornamento corregge alcune imprecisioni

Kohan: Immortal Sovereigns – Un aggiornamento utile per giocare in Rete locale con altri 2 amici e con un solo CD

Tribes 2 – Questa è l'ultima patch disponibile al momento di andare in stampa: migliora parecchi aspetti del gioco e, in particolare, la fisica dei veicoli e il sistema sonoro.

GP3 – L'ottimo simulatore di guida era caratterizzato da alcuni difetti piuttosto fastidiosi: l'impossibilità di configurare a piacimento il sistema di controllo, oltre al mancato supporto per periferiche con più di 4 tasti, tutti problemi risolte dalla patch che troviamo sul CD

SHAREWARE
Bugatron - Un nuovo clone di *Space Invaders*

ZZ-Darts - Il classico gioco delle freccette in versione digitale

UTILITY
Acrobat Reader – Non può mancare il lettore di file PDF, lo standard per la distribuzione di manuali in formato digitale

DirectX 8 – L'ultima versione ufficiale delle indispensabili librerie 3D

WARGASM

Quando i destini delle nazioni si decideranno sulla Rete.

REQUISITI DI SISTEMA

Wargasm riesce a dare il meglio di sé anche su computer non troppo potenti. Chiunque possieda un Pentium 166, con 32 MB RAM, 300 MB di spazio libero sul disco fisso e una scheda video con almeno 4 MB di RAM lo può giocare. Certo, se si vogliono attivare tutti gli effetti e utilizzare risoluzioni grafiche elevate, è consigliabile dotarsi di un computer più potente. Diciamo che, per ottenere il massimo dal gioco, è auspicabile dotarsi di un Pentium II a 300 MHz, 128 MB di RAM e una scheda 3D con almeno 8 MB di memoria.

UNA PATCH DA NON SOTTOVALUTARE

Nel secondo CD allegato alla rivista (quello del demo, per intenderci) è presente una patch di fondamentale importanza per il gioco: grazie a questa, infatti, vengono risolte le incompatibilità con i processori Cyrix. È stata migliorata, inoltre, la sezione dedicata alla configurazione del sistema di controllo: non saremo più costretti a sceglierne uno fra quelli predefiniti, ma potremo personalizzare a piacimento ogni singolo tasto. È stato aggiunto anche il supporto per il casco Union Reality.



Da questa mappa potremo controllare il territorio: un doppio click su un unità ci permetterà di controllarla direttamente.







Il carro armato è il veicolo più lento, ma anche quello più resistente al fuoco avversario.

IN un ipotetico anno 2025, i governi hanno finalmente deciso di procedere al disarmo totale, pur senza abbracciare l'idea di un clima di pace mondiale.

Come conciliare le due cose? È presto detto, sostituendo i crudeli conflitti con delle simulazioni computerizzate. Esperti della guerra simulata combattono in un ambiente virtuale chiamato Web (ogni riferimento alla "Rete" come noi la conosciamo è, probabilmente, del tutto voluto), e alla fine il computer assegna al paese vincente il controllo economico su quello sconfitto. Si tratta sempre di predominio del più forte sul più debole, perché ovviamente ogni paese ha un livello tecnologico diverso rispetto agli altri, ma in questa maniera viene rispettato il diritto alla vita di migliaia di soldati.

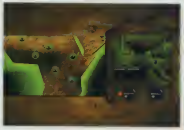
Ben presto, però, alcuni abili esperti hanno manipolato il sistema informatico, creando così un clima di caos mondiale.

La soluzione siamo noi, e il nostro compito consisterà nel lottare contro tutte le forze del mondo, sconfiggerle e riportare l'equilibrio economico/politico allo stato iniziale.

Una volta lanciato il *Wargasm*, ci troviamo di fronte a tre diverse modalità di gioco: Istant Action ci permette di divertirci a raggiungere una serie di obiettivi, come per esempio distruggere un determinato numero di nemici entro un lasso di tempo predeterminato, mentre War Web è la campagna vera e propria, quella che ci permetterà di salvare il mondo dal disastro.

Troviamo infine Multiplayer, che ovviamente ci permette di giocare in rete. Il gioco in sé è una riuscita combinazione fra uno sparatutto in prima







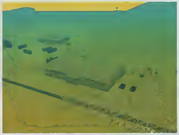
Basterà davvero poco per far fuori un semplice soldato... ma prima bisogna riuscire a prenderlo. Vista la sua velocità non sarà facile.

persona e un gioco di strategia. Nella modalità Web War, infatti, abbiamo a disposizione una mappa che ci indica la disposizione di tutte le nostre unità; noi possiamo muoverle a piacimento e dare degli ordini generici (come attacca o difendi), mentre, semplicemente facendo un doppio click su un'unità, ne assumiamo il controllo.

Le nostre battaglie ci vedono al comando di un elicottero da guerra, di un carro armato o di un semplice soldato. Questa particolarità risulta molto interessante, dal momento che ogni prospettiva sui combattimenti rappresenta una sfida completamente diversa, e trasmette emozioni sempre nuove.

L'elicottero ci permette di sorprendere i nemici dall'alto, ma non può contare sull'armamento di un carro armato, che, a sua volta, risulta però molto più lento e difficile da controllare.

Il soldato è in grado di muoversi rapidamente e riesce a nascondersi meglio, ma non è troppo resistente e possiede una scarsa potenza di fuoco. Graficamente, *Wargasm* riesce a stupire, nonostante i due anni di età, e il versante sonoro è davvero notevole, grazie a un ottimo supporto per l'audio tridimensionale (Aureal 3D, che molti considerano superiore allo standard EAX): ci sentiremo davvero proiettati in mezzo al campo di battaglia, a patto di disporre di un sistema audio all'altezza, con un minimo di 4 satelliti e un Subwoofer.





Gli alberi sono utili come nascondiglio naturale.



COMANDI

Freccia su - Per muoversi in avanti
Freccia giù - Per muoversi indietro
Freccia sx - Per girare a sinistra
Freccia dx - Per girare a destra
Shift e Freccia su - Per alzare l'arma
Shift e Freccia giù - Per abbassare l'arma
Shift e Freccia sx - Per girare a sinistra il busto del soldato o la torretta del carro armato
Shift e Freccia dx - Per girare a destra il busto del soldato o la torretta del carro armato
Spazio - Per sparare
Ins - Per cambiare arma
Del - Per cambiare il tipo di proiettili
M - Per visualizzare la mappa







Le esplosioni sul campo di battaglia sono spettacolari.

Prima occhiata...

FRANK HERBERT'S DUNE

I Vermi, la Spezia e i Fremen tornano sul nostro computer, e non si tratta di un gioco di strategia!


Nel gioco troveremo otto enormi ambienti tridimensionali. Al momento, ne sono stati ultimati solo tre.



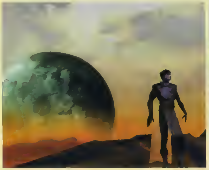
ANNULLIAMO LO SPAZIO

Nel romanzo di Frank Herbert, veniva spiegata l'importanza della Spezia, la sostanza fondamentale per i viaggi spaziali – una vera e propria droga per i navigatori mutanti delle enormi astronavi dell'Impero umano, che consentiva loro di attraversare distanze enormi senza muoversi. L'unico pianeta produttore della Spezia è appunto Arrakis, noto anche come Dune, per le sue distese desertiche. L'imperatore concede, a una sola delle nobili casate degli umani, il diritto di dominare Dune per l'estrazione delle Spezia.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *FRANK HERBERT'S DUNE*

- Un'atmosfera davvero coinvolgente e intrigante.
- Un sistema di controllo molto semplice e intuitivo.
- La grafica è evocativa.
- È tratto da uno dei migliori romanzi di fantascienza!

SVILUPPATORE	WIDESCREEN GAMES	GENERE	AVVENTURA/AZIONE 3D
CASA	CRYD	DATA DI USCITA	NATALE 2001





I grafici della Widescreen Games hanno creato ben 40 modelli tridimensionali, estremamente realistici.

IL ciclo di romanzi di "Dune", nato dalla penna di Frank Herbert, ha ispirato un film, diretto magistralmente da David Lynch, e una serie di videogiochi che hanno fatto la fortuna della casa americana Westwood (la quale, incidentalmente, sta lavorando sul gioco di guerra in 3D *Emperor: Battle for Dune*).

Questo universo è però destinato a espandersi ulteriormente, dato che la francese Cryo detiene i diritti per i giochi per computer ispirati alla serie di telefilm di "Dune", e intende sfruttarli entro la fine dell'anno! I nostri ardimentosi inviati si sono quindi avventurati oltralpe, per scoprire tutti i segreti di questo nuovo gioco. *Frank Herbet's Dune*, innanzitutto, non è un gioco di strategia, ma quella che potremmo definire un'avventura tridimensionale, con l'accento posto in modo particolare sull'infiltrazione.

Impersoneremo, infatti, Paul Atreides, il protagonista dei romanzi e del film, in dodici missioni (più un tutorial che ci spiegherà come funziona il gioco), all'interno delle quali dovremo combinarne di tutti i colori: potremo, ad esempio, entrare in una prigione Harkonnen per salvare degli sfortunati Fremen, catturati dai nostri malvagi avversari, oppure scoprire cosa cela una raffineria di Spezia.

Sebbene siano a nostra disposizione una marea di strumenti di distruzione diversi (sembra più di 50), l'arma principale sarà il nostro coltello, che ci permetterà, fra l'altro, di effettuare degli attacchi di sorpresa in grado di neutralizzare qualsiasi nemico – se riusciremo ad attaccarlo prima di essere scoperti.

"*DUNE* SARÀ UN'AVVENTURA BASATA SULL'INFILTRAZIONE"

Nel gioco, non vedremo l'arma sonica di Paul, dato che è un'invenzione di David Lynch, non presente nel romanzo: potremo utilizzare, invece, lo scudo-armatura d'energia, anche se in pochi punti dell'avventura, dato che è un sistema difensivo davvero potente.

Avremo a nostra disposizione persino un vero e proprio inventario, che ci consentirà di tenere da parte molti oggetti, e quindi decidere di usarli al momento migliore. Ovviamente, saranno presenti anche delle "missioni" secondarie, che potremo scegliere o meno di completare a nostro giudizio, durante le quali troveremo oggetti particolari e in cui incontreremo personaggi altrimenti irraggiungibili. Tuttavia, *Dune* non sarà un'avventura tradizionale, dato che i nostri sforzi saranno rivolti soprattutto a distogliere i nemici dai posti di guardia e a evitare il confronto diretto con forze quasi sempre soverchianti!

Il sistema di controllo sarà ridotto ai minimi termini: un solo tasto, grazie a una tecnica denominata "controllo contestuale", servirà sia per effettuare dei salti di diversi tipi, sia per utilizzare gli oggetti e per sparare. Il sistema è sicuramente semplice e intuitivo, aspettiamo però di vedere il gioco completo, per capire quanto bene funzionerà il "controllo contestuale". Riusciremo a effettuare una scivolata laterale quando vorremo, oppure la presenza di un nemico ci obbligherà ad attaccarlo?

Alcune delle missioni sono studiate come "sequenze" particolari: ad esempio, potremo salire sul mitico Ornicoptero, il mezzo volante a forma di insetto, e gironzolare per le desertiche distese di Arrakis, oppure sfuggire a un Verme inferocito, che ci tallonerà da vicino. D'altra parte, poteva mancare il mitico Verme produttore della Spezia, in un gioco ispirato a "Dune"? GIOCHI COMPUTER

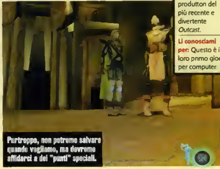
LIBRI, FILM E TELEFILM

Molti appassionati di fantascienza conoscono il libro di Frank Herbert "Dune", e l'omonimo film di David Lynch. Negli Stati Uniti è uscita nel 1998 una serie di telefilm che ha riscosso un notevole successo. Purtroppo, almeno per il momento, non ne è prevista la messa in onda in Italia, tuttavia è possibile acquistare i DVD o le videocassette via internet, tramite portali come www.amazon.com.



ATTENDERE PREGO!

***Frank Herbert's Dune* arriverà nei negozi a Natale, se gli Harkonnen non ne saboteranno la produzione!**



Purtroppo, non potremo salvare quando vogliamo, ma dovremo affidarci a dei "punti" speciali.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Widescreen Games

Nazionalità: Francese

Nati nel: 1999

Quanti sono: 25

Storia: La Widescreen Games esiste da poco tempo, e per ora si è occupata prevalentemente di conversioni e giochi per Nintendo 64. Tuttavia, molti dei suoi membri hanno un'esperienza decennale nel mondo dei videogiochi. Ad esempio, il produttore Olivier Mascief ha iniziato la sua carriera con *Prisoner of Ice*, un'avventura degli inizi degli anni novanta, ed è stato uno dei produttori del più recente e divertente *Outcast*.

Li conosciamo per: Questo è il loro primo gioco per computer

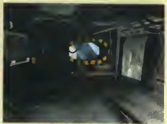
Prima occhiata...

UNREAL II

Il primo passo nella nuova generazione degli sparatutto in prima persona.



Come nella tradizione della serie *Unreal*, i giochi di luce saranno un elemento fondamentale.





Unreal II ci riserverà molte sorprese, stanza dopo stanza, tunnel dopo tunnel.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *UNREAL II*...

- Segnerà il debutto del nuovo sistema grafico.
- Ci saranno 15 armi, la maggior parte delle quali con una modalità di fuoco secondaria.
- Una modalità multigiocatore possiederà un elemento costruttivo.
- È il ritorno alle partite in modalità giocatore singolo, con una bella trama.

SVILUPPATORE	LEGEND	GENERE	SPARATUTTO 3D
CASA	INFOGRAMES	DATA DI USCITA	INIZIO 2002



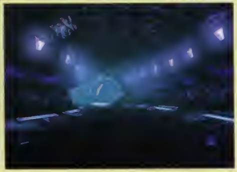


Le costruzioni hanno un aspetto futuristico, e gli elementi naturalistici sono molto vividi.

IL futuro degli sparatutto in prima persona è certamente destinato a portarci grandi sorprese, e siamo sicuri che questo gioco ne farà parte. Sarà una pietra miliare, oppure semplicemente una spettacolare riproposizione di tanti elementi consolidati (come già il primo *Unreal* qualche anno fa)?

Stando a quello che ci è dato di sapere a questo livello dello sviluppo del gioco, gli obiettivi dei programmatori sono ben precisi. Innanzi tutto, c'è la volontà di creare un'esperienza per giocatore singolo scandita da un ritmo intenso, ma con la ricchezza, la coesione e la struttura narrativa di uno sparatutto in prima persona della nuova generazione. Questo significa, naturalmente, realizzare un titolo molto accessibile, cosicchè tutti possano imparare a giocarlo, divertendosi con il minimo sforzo possibile. Un altro punto imprescindibile riguarda l'esperienza di gioco, che non deve scendere a compromessi solo per assicurare un buon effetto nelle partite in multiplayer.





"IL SISTEMA GRAFICO SARA' CAPACE DI RAGGIUNGERE UN LIVELLO DI DETTAGLIO DAVVERO PAZZESCO"

Di conseguenza: livelli bellissimi da vedere e coinvolgenti, in cui agli interni e alle immancabili caverne, si accostino ambientazioni all'aperto ricche e affascinanti.

La chiave di volta nella realizzazione di tanti risultati ambiziosi, risiede nel sistema grafico di nuova generazione di cui sarà dotato *Unreal II*, capace di raggiungere livelli di dettaglio precedentemente inarrivabili e di creare panorami realistici.

Come dimostrano le immagini in queste pagine, sembra proprio che buona parte dei traguardi siano già stati raggiunti

Indubbiamente, quindi, il progresso tecnologico ha i suoi meriti, ma per il resto conteranno soltanto il talento e il duro lavoro del team Legend. Pare, comunque, che l'Intelligenza Artificiale sia già in grado di fare miracoli...

Se fossimo cinici, potremmo ricordare che il precedente sforzo di Legend, *Wheel Of Time*, era uno sparatutto di buona fattura, ma totalmente privo di caratteristiche rivoluzionarie.

Siamo comunque fiduciosi che la supervisione di Cliff Bleszinski della Epic sia una garanzia sufficiente, allo stesso modo in cui non crediamo possibile che *Return To Castle Wolfenstein* possa deluderci solo perché, questa volta, la id si è limitata a supervisionarlo (lasciando lo sviluppo vero e proprio alla Gray Matter, casa a cui dobbiamo *Kingpin*, lo sparatutto in prima persona con un'ambientazione malavitosa). Dopotutto, alla Epic sono famosi per il loro perfezionismo: *Unreal Tournament* venne ritoccato per sei mesi, prima di ottenere il visto di pubblicazione.

Probabilmente, fra meno di un anno assisteremo al ritorno della diatriba "*Unreal Tournament* contro *Quake III*", sotto forma di "*Unreal II* contro *Doom III*": pazienza, è un prezzo accettabilissimo da pagare per poter giocare con un nuovo pilastro del genere.

AFFERMAZIONI AMBIZIOSE

Tim Sweeney, il mago della programmazione responsabile dei sistemi grafici della serie *Unreal*, commenta così il suo lavoro: "In *Unreal* e *Unreal Tournament* avere una buona scheda video era di grande aiuto, ma non abbiamo potuto sfruttare al massimo l'accelerazione 3D, perché volevamo mantenere possibile la realizzazione di una versione non accelerata: grazie a questa scelta, molte più persone hanno potuto giocare con quel due titoli. In *Unreal II*, invece, abbiamo aumentato il numero di poligoni in gioco di un centinaio di volte; le ombreggiature, inoltre, giocheranno un ruolo decisivo". Sono solo tecnicismi esasperati o stiamo per assistere a una vera rivoluzione?



Le nuove tecniche di animazione 3D otterranno grandi risultati.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Legend

Provenienza: USA

Nati nel: 1989

Quanti sono: 23

Storia: Nata alla fine degli anni '80 come casa indipendente, Legend è stata acquisita da GT Interactive, che a sua volta è stata inglobata da Infogrames, in seguito ai piani di espansione del colosso francese.

Li conosciamo per: *Wheel Of Time, Return To Na Pali: Unreal Mission Pack, Blackstone Chronicles, Star Control 3, Shannara.*

ATTENDERE PREGO!

Non è da escludere che i primi mesi del 2002 vedano gli appassionati degli sparatutto dividersi nuovamente in due fazioni: pro o contro *Unreal II*.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN UNDICI PAGINE

BRITANNIA FOREVER!

PAROLA DI LORD BRITISH

Dopo la clamorosa decisione di abbandonare EA, Richard Garriot ha svelato i suoi nuovi progetti.

CON una lunga intervista rilasciata nel mese di aprile alla rivista americana su Internet Computer Games Online, Richard Garriot ha chiarito molti dei punti che erano rimasti oscuri in seguito la sua improvvisa separazione dalla Origin, la casa che lui stesso aveva fondato insieme al fratello. Il rapporto di Garriot con la Software House che "crea i mondi" si era bruscamente concluso circa un anno fa, in seguito a motivazioni abbastanza dubbie. In occasione del divorzio, Electronic Arts, attuale proprietaria della Origin, aveva imposto al vecchio fondatore un anno di silenzio stampa riguardo alla questione (oltre a pagare in maniera principesca i diritti delle creazioni di Garriot). Terminato questo periodo, il padre della splendida serie di *Ultima*, nonché ideatore di quel prodotto geniale che va sotto il nome di *Ultima Online*, non si è fatto pregare per spiegare con dovizia di particolari tutte le ragioni che hanno reso, a suo avviso, inevitabile il gesto, né per togliersi qualche sassolino dalle scarpe. Stando alle dichiarazioni di Garriot, la colpa del divorzio è da imputarsi principalmente alle rigide imposizioni di Electronic Arts all'estro dell'autore. Garriot, infatti, pur desiderando in maniera particolare l'occasione di cimentarsi con un prodotto che non facesse parte della serie di *Ultima*, si è visto sbarrare le porte in faccia da un editore alle prese con un periodo economico particolarmente delicato. Del resto, come ammette onestamente Richard, era anche comprensibile che, trovandosi di fronte all'enorme e inaspettato

> **"Una nuova Britannia risorgerà dalle ceneri della vecchia!"**

successo di *Ultima Online*, EA decidesse di sfruttare fino in fondo la gallina dalle uova d'oro. Di fronte ai rifiuti dell'editore, e alla necessità imprescindibile di una ventata di novità, Garriot si è visto costretto a prendere una decisione drastica. Il che lascia un po' di amarezza, specialmente se si considera che Richard ha anche precisato come il suo desiderio di cambiare non toccasse minimamente il costante interesse per una serie come *Ultima*, da lui considerata, più che lecitamente, come una sua creatura. In ogni caso Garriot, o "Lord British" per chi preferisce utilizzare il nome del suo celebre alter ego digitale, appena stuzzicato riguardo all'impossibilità pratica di proseguire la saga di Ultima, ha reagito con orgoglio dichiarando: "Io sono sempre Lord British. E una nuova Britannia risorgerà dalle ceneri della vecchia!". Gli affezionati cultori della saga possono quindi tirare un sospiro di sollievo alla luce delle intenzioni di Garriot, del tutto deciso a ritornare a prendere possesso della scena videoludica attuale in grande stile. I suoi prossimi progetti comprendono sicuramente un'azienda basata sul gioco on-line e un interesse ben poco velato verso il mondo delle console (il tutto, come ovvio, senza rinunciare all'amato mercato PC). Non ci resta che augurare buona fortuna al geniale artista e attendere impazienti che insieme a Britannia, anche Lord British sappia risorgere dalle sue ceneri.



Lord British in tutto il suo eroico splendore.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IL GIOCO COMPLETO FIGHTING FORCE IN REGALO!

MAX PAYNE



L'eccellente sparatutto 3D sta finalmente per arrivare sui PC? **PAG. 31**

EDGE OF CHAOS



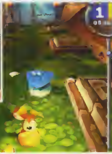
Tra un paio di anni giocheremo online con questo titolo della Westowood. **PAG. 30**

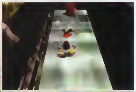
PIATTAFORME

RAYMAN CONQUISTA LA RETE!

La melanzana più amata dei videogiochi sta per tornare!









L'aspetto grafico richiama palesemente quanto già ammirato in *Rayman 2*

Il nuovo gioco, avente per protagonista la simpatica melanzana creata dalla Ubi Soft, sarà il primo della serie a permettere a più giocatori di sfidarsi contemporaneamente. Evidentemente, il pubblico ha dimostrato di gradire in maniera particolare l'eroe nato nel 1995 e la Ubi Soft sta continuando, di conseguenza, ad ampliare il numero di titoli a lui dedicati. *Rayman M*, questo il titolo del nuovo progetto, si va ad affiancare al già annunciato *Rayman Revolution*, potenzialmente uno dei prodotti di punta della Ubi Soft per l'anno 2001, e a *Rayman Advance*, ideato in maniera esclusiva per la nuova console portatile della Nintendo. *Rayman M* dovrebbe venire presentato al pubblico in occasione dell'E3, ed essere lanciato sul mercato per il novembre del 2001 (almeno nella sua versione per PC). Il concetto alla base del gioco è quello di trasferire all'interno dei mondi già creati per *Rayman 2* tutta l'emozione e il divertimento di una sfida fra più giocatori. Sarà possibile impersonare, oltre a Rayman, anche altri personaggi storici della serie, come Ly, la fata, o il buon vecchio Globox.. Non resta che attendere.

■ ***Rayman M* giungerà sui nostri PC durante l'autunno del 2001.**

STRATEGIA

UN NUOVO ALLARME ROSSO!

La Westwood ha annunciato quest'oggi l'uscita di un add-on per *Command & Conquer: Red Alert 2*





Esistono solo pochi disegni relativi alla nuova espansione.

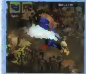


La Westwood ha deciso di cavalcare l'onda dell'eccezionale successo di *Command & Conquer: Red Alert 2*, e di proporre una espansione ufficiale dedicata al re degli strategici in tempo reale. Il prodotto è stato annunciato come il data disk più corposo mai progettato dalla celebre software house, e dovrebbe comprendere al suo interno una buona quantità di nuovi mezzi e unità alternative a quelle originariamente presenti. Non mancheranno le novità, sia a livello di campagne, con qualche aggiunta alla sezione dedicata al multiplayer (comprese delle nuove sfide in modalità cooperative), sia per quanto riguarda la trama alla base del gioco. Si parla, infatti, di un'ora abbondante di filmati e, soprattutto, di una fazione in lotta mai vista prima! Si tratta di una armata guidata da Yuri, il misterioso combattente psichico. Nel gioco originale Yuri era una unità controllabile delle armate sovietiche. Nel data disk, invece, il subdolo guerriero si separerà dal suo vecchio esercito e deciderà di dar sfogo alle sue manie di conquista in maniera più diretta. Secondo le parole di Mark Staggs, produttore esecutivo di *Red Alert 2* e della sua espansione, la squadra di programmatori è rimasta decisamente impressionata dall'enorme successo del titolo, e ha deciso di conseguenza di preparare un data disk che riuscisse a non essere banale e ad aggiungere veramente qualcosa al titolo. L'impresa riuscirà con successo? Non vediamo l'ora di scoprirlo!

■ **L'espansione per *C&C: Red Alert 2* giungerà nei negozi nell'autunno del 2001.**

PILLOLE

DIABLO DI NUOVO ALLA RIBALTA!
Dopo i lunghi mesi di silenzio che avevano fatto seguito all'annuncio della Blizzard riguardante il progetto di una espansione ufficiale per *Diablo 2*, finalmente sono state rese note delle date e alcune informazioni aggiuntive riguardanti il prodotto. Nostro compito, questa volta, sarà quello di stanare Baal, l'ultimo dei



diavoli principi, e di impedirgli di corrompere la "Worldstone", un potente manufatto che protegge il mondo dei mortali dal piano degli inferi.
Insieme a una serie di missioni e di livelli aggiuntivi l'espansione metterà a disposizione dei giocatori una miriade di nuovi mostri, oggetti e incantesimi, nonché due classi nuove di zecca (assassino e druido) e un intero "atto", che andrà ad aggiungersi ai quattro che componevano *Diablo 2*.
Naturalmente, l'espansione sarà "retroattiva" e permetterà di giocare con le nuove classi anche la storia originale. Per quanto riguarda la data di uscita, il nuovo prodotto della Blizzard dovrebbe giungere sugli scaffali in concomitanza con l'uscita di questo numero di GMC!



AVVENTURA

IN AUTOSTOP, PER LA GALASSIA...

L'esilarante serie di volumi scritta da Douglas Adams si è guadagnata una trasposizione virtuale firmata PAN.

A quanto pare, la celeberrima "Guida galattica per autostoppisti" sta per trasformarsi in una avventura/azione 3D in terza persona (alla *Tomb Raider*). A curare la trasposizione sarà la PAN, che ha promesso fin dal primo comunicato stampa di combinare in maniera perfetta la commedia con le fasi di gioco vero e proprio, in maniera da restare del tutto fedele allo spirito dei libri di Douglas Adams. Il titolo rispecchierà completamente la sua controparte cartacea, e dovrebbe attingere a piene mani dai personaggi e dalle ambientazioni che hanno reso storica l'opera del fine umorista. Il risultato, secondo quanto annunciato in sede di anteprima, dovrebbe mettere d'accordo sia gli estimatori del lavoro di Adams, sia i novellini ancora del tutto digiuni degli scritti del grande autore. Il gioco ci metterà nei panni di Artur Dent, uno (s)fortunato terrestre che viene portato via dal suo pianeta natale proprio pochi minuti prima della totale distruzione del globo.
A partire da questa agghiacciante premessa, le cose si evolveranno in una successione di eventi tragicomici, che porteranno il buon Arthur ad incontrare alieni dalle forme e dai nomi più improbabili, inclusi Zaphod, Marvin Ford e il leggendario Slartibartfast. Le intenzioni della PAN sono quelle di creare un prodotto indirizzato a una ampia fascia di pubblico, vale a dire uomini e donne di età compresa fra i 12 e i 35 anni. Secondo una rapida stima, infatti, proprio in tale fascia si posizionano la maggior parte dei conoscitori degli scritti di Adams, potenzialmente interessati a un gioco per computer. Non vediamo l'ora di partire...





Ebbene sì: questo sarà il genere di soggetti che ci capiterà di incontrare giocando a *La Guida Galattica per autostoppisti*...

■ ***La Guida Galattica per autostoppisti* raggiungerà i nostri PC nel primo trimestre del 2002.**

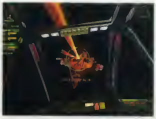
SIMULATORE SPAZIALE

SULL'ORLO DEL CAOS

Il nuovo simulatore della Infogrames sta per giungere sui nostri schermi.

Il gioco si intitola *Edge of Chaos* e ci metterà nei panni di Cal Johnston, un pirata spaziale dal passato tempestoso, appena evaso, che si appresta ad affrontare in prima persona gli eventi che condurranno lo spazio conosciuto alla seconda guerra di indipendenza. Nel ruolo di Cal, avremo la possibilità di muoverci all'interno di un universo dinamico composto da ben 16 sistemi stellari, suddivisi in due gruppi ben distinti.
Durante le nostre peregrinazioni, avremo occasione di incontrare ogni genere di veicoli, navi spaziali e basi stellari, tutte realizzati grazie a uno splendido e innovativo sistema grafico. Il traffico spaziale sarà generato in maniera casuale ma dovrebbe seguire, almeno secondo quanto dichiarato, delle regole di creazione molto realistiche e credibili. Identico discorso varrà per la fisica alla base del gioco, che rispetterà fedelmente quanto conosciuto riguardo al moto delle astronavi.
Oltre al realismo senza precedenti, il gioco vanta una grafica fuori dal comune che lascerà a bocca aperta per l'incredibile livello di dettaglio, nonché per la bellezza degli effetti di luce e delle esplosioni. Il tutto, come quasi scontato di questi tempi, comprenderà il supporto per il multiplayer e una interfaccia utente intuitiva e facile da utilizzare





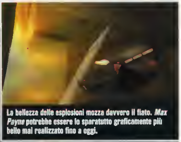
■ ***Edge of Chaos* sarà sugli scaffali per l'inizio dell'estate.**

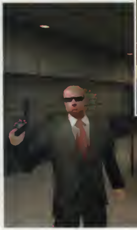
SPARATUTTO 3D

ATTENDENDO MAX PAYNE

Le ultime indiscrezioni sul gioco testimoniano incredibili progressi nella programmazione.

L'attesa per lo sparatutto tridimensionale della Remedy Entertainment e dei celebri 3D Realms, creatori dello storico *Duke Nukem 3D*, dura oramai da anni. Ciò nonostante, le nuove immagini appena pubblicate testimoniano come il progetto sia in continua fase di lavorazione, e non in stasi come si sarebbe potuto temere.
Il nuovo sistema grafico poligonale non sembra temere in alcun modo i numerosi e eccellenti rivali e, pur nell'attesa di toccare direttamente con mano quanto sia efficace la resa del gioco vero e proprio, c'è davvero da ben sperare.
Vale la pena di ricordare che il titolo sarà ambientato nella città di New York (ricostruita in maniera da riprodurre il più fedelmente possibile la reale atmosfera della metropoli americana) e, pur essendo orientato chiaramente verso l'azione e i combattimenti frenetici alla "Matrix", non rinuncerà né a una trama ben congegnata né, soprattutto, alla componente investigativa e ai dialoghi con gli altri personaggi. Ciò detto, non resta che ricominciare ad attendere, anche perché, nonostante i recenti sviluppi, il gioco è ben lontano dal raggiungere il completamento.


La bellezza delle esplosioni mozza davvero il fiato. *Max Payne* potrebbe essere lo sparatutto graficamente più bello mai realizzato fino a oggi.

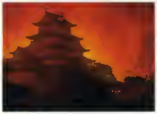

Gli occhiali da sole aggiungono sempre un tocco di classe lo più...

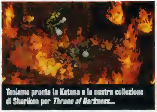
■ ***Max Payne* dovrebbe, salvo ritardi, arrivare sui nostri schermi alla fine dell'estate.**

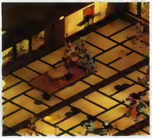
GIOCO DI RUOLO

THRONE OF DARKNESS

"I sette samurai" contro *Diablo*!




Teniamo pronta la Katana e la nostra collezione di Shuriken per *Throne of Darkness*...





Throne of Darkness si ispira, senza mezze misure, a *Diablo* della Blizzard: impersoneremo un solitario Daymo, un Signore del Giappone Medioevale, che si trova circondato dalle orde di mostri dello Shogun Indemoniato. A questo punto, non gli resta che raccogliere intorno a sé i sette migliori samurai tra i pochi sopravvissuti, e mandarli in una missione davvero unica e disperata, uccidere lo Shogun oscuro. Il gioco è diviso in quattro aree, contenenti ciascuna un castello diverso, più una zona finale, che ovviamente è quella della fortezza dello Shogun
Potremo gestire un gruppo di quattro Samurai, e decidere di volta in volta quali dei sette sono più adatti alla situazione Infatti avremo un ninja, un guerriero, un mago, una specie di paladino, un arciere, e altri eroi. La differenza principale di *Throne of Darkness* rispetto a *Diablo* è che le mappe sono fisse, e non create casualmente ogni volta. Questo permette, però, ai giocatori di salvare dove vogliono, con molta più libertà.

■ **Il *Diablo* del Sol Levante, che come è facile intuire è stato creato da ex-programmatori della Blizzard, uscirà nei negozi entro l'estate**

PILLOLE

LA COLONNA SONORA DI LARA
Si sta sollevando il velo che copre, come al solito, le grandi produzioni hollywoodiane. Ora, sembra certo che la colonna sonora del film "Tomb Raider" conterrà brani degli U2, il cui remix di "Elevation" sara' il primo singolo, dei Nine Inch Nails, con il nuovo pezzo "Deep", Missy Elliott e Nelly Furtado in "Get Ur Freak On" e altri brani nuovi di Groove Armada, Basement Jaxx, Fatboy Slim, Outkast, BT e Chemical Brothers.

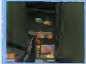
ECHELON IN DIRITTURA D'ARRIVO
Echelon ci mette nei panni di un pilota delle forze governative, che tenta di difendere il suo pianeta da una aggressione subita dall'esterno, scatenando così una vera e propria guerra.
Durante lo svolgimento del conflitto, il nostro alter ego digitale avrà modo di guadagnare esperienza e di salire nella gerarchia militare.

CHARR: THE GRIMM FATE
Il gioco di ruolo post-apocalittico dei Fate Studios è ancora in alto mare, visto che la data di uscita dovrebbe essere fissata per i primi mesi del 2003. La quantità di razze a disposizione per creare il proprio personaggio (ben dodici), nonché la grande varietà di armi, equipaggiamenti e incantesimi sembrano promettere bene. A ciò si va ad aggiungere una struttura di base realizzata in maniera attenta, in maniera da non privilegiare i giocatori che preferiscono stare in gruppo, né i lupi solitari e, soprattutto, di bilanciare la forza di guerrieri e maghi di medesimo livello.
Il gioco dovrebbe permettere un'ampia gamma di scelte ai personaggi e proporre una buona quantità di situazioni e sfide diverse. In ogni caso, tutti i partecipanti condivideranno il medesimo obiettivo finale di liberare il mondo dai "grimm".

PILLOLE

HARRY POTTER NON SI FERMA!
Sebbene le voci di una interruzione dei lavori sul gioco dedicato al simpatico mago di J. K. Rowling si fossero sprecate, la programmazione del titolo non si è fermata per un solo istante, e sta attualmente proseguendo. Il prodotto, nato in maniera specifica per il multiplayer via rete, era stato originariamente progettato dalla Origin. Per la fase pratica di realizzazione, però, si è preferito ricorrere all'apporto della Redwood Shores, che dovrebbe portare i lavori a termine. Il tutto, come ovvio, sotto l'attenta supervisione della EA, che attende con ansia l'occasione di bissare su PC l'incredibile successo cartaceo del personaggio della Rowling.

SALA TELETRASPORTO, ENERGIA!
Gli studi della Raven Sofware, già autori del



titolo originale, stanno per rendere disponibile al pubblico l'espansione ufficiale dell'ottimo *Elite Force*. Fra le novità più interessanti, la possibilità di esplorare, per la prima volta in assoluto, una realizzazione tridimensionale degli interni della Voyager, nonché la presenza di



due nuove campagne per il gioco in singolo e di 17 mappe per le sfide a più partecipanti. Riusciremo a sconfiggere il pericoloso alieno prima di venire assimilati?

STRATEGIA

ACCADE TUTTO IN QUELL'ANNO...

Sarà la EA a curare la distribuzione mondiale di *Anno 1503*.

La EA ha messo a segno l'ennesimo colpaccio, grazie al nuovo contratto che le permetterà di distribuire in esclusiva il prossimo prodotto della Sunflowers (almeno al di fuori dell'Europa). Il gioco, seguito ideale del pluripremiato *Anno 1602*, è stato intitolato, molto fantasiosamente, *Anno 1503*.
Sfruttando il nuovo accordo di distribuzione, la Sunflower conta di riuscire a bissare il successo del titolo originale, sfruttando per l'ennesima volta il mix vincente di strategia in tempo reale e di costruzione e gestione di un impero. Il sistema di gestione della grafica è stato completamente rinnovato e l'abbondanza di piccole chicche, nonché la grande quantità di opzioni di gioco, potrebbero rivelarsi la carta vincente di un prodotto che ha tutti i crismi per fare benissimo. In ogni caso, con una serie di comunicati stampa, entrambe le parti si sono dette entusiaste dell'accordo raggiunto, sottolineando come l'intesa fra una software house abituata a non transigere mai sulla qualità dei propri prodotti, e un distributore dinamico e aggressivo sia destinata a ottenere risultati eccellenti. In bocca al lupo!



I miglioramenti tecnici rispetto a *Anno 1602* sono decisamente evidenti.



■ ***Anno 1503* potrebbe essere disponibile già durante i primi mesi dell'estate.**

AZIONE 3D0

PRIGIONIERI DI GUERRA

La Codemasters cerca di "evadere" dalla norma...

Il nuovo prodotto della Codemaster, intitolato *Prisoner of War*, dovrebbe vantare una grafica senza precedenti e, soprattutto, una colonna sonora curata, capace di adattarsi all'azione vista sul video. Inoltre, dovrebbe essere capace di catturare l'atmosfera della Seconda Guerra Mondiale in maniera perfetta, e di riprodurre fedelmente l'eroismo, il coraggio (e le paure) dei prigionieri che tentavano di fuggire dai campi di concentramento. Ambientato nel 1941, *Prisoner of War* ci cala nei panni di quattro ufficiali alleati, che tentano di evadere dai campi di prigionia di Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III e Colditz Castle. I personaggi, caratterizzati da un addestramento e da una serie di capacità del tutto differenti, saranno controllabili separatamente per buona parte del gioco. Durante lo svolgersi della trama, avranno modo di riunirsi a Colditz e dovranno collaborare per riuscire a fuggire dal campo di sicurezza meglio protetto dell'intera Germania. Il gioco dovrebbe essere una vera gioia per gli occhi, e raggiungere, come accennato poche righe fa, un livello di dettaglio eccezionale. Al di là della realizzazione tecnica, comunque, gli sviluppatori promettono fiumi di adrenalina e un livello di tensione e suspense sempre elevatissimo. Del resto, come potrebbe essere diversamente, giocando nei panni di un pugno dei fuggitivi braccati senza sosta, che rischiano costantemente la cattura?



Dovremo ricorre a ogni sporco trucco e ogni sorta di piano per sfuggire dal campo di prigionia

■ ***Prisoner of War* dovrebbe essere pronto per l'inverno 2001-2002.**

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Chissà se *Serious Sam* riuscirà a strappare il primo posto a *Black & White*?

1 - Black & White (EA)	APR 01, 9
2 - F1 Racing Championship (Ubi Soft)	APR 01, 9
3 - Serious Sam The First Encounter (Take 2/GOD)	MAG 01, 9
4 - Severance: Blade of Darkness (Codemasters)	MAR 01, 8
5 - Fuga da Monkey Island (LucasArts)	DIC 00, 9
6 - Quake III Team Arena (iD Software)	MAR 01, 7
7 - Clive Barker's Undying (EA)	APR 01, 7
8 - Grand Prix 3 (Hasbro/Microprose)	AGO 00, 9
9 - American McGee's Alice (EA)	FEB 01, 8
10 - No One Lives Forever (EA)	FEB 01, 8
11 - MechWarrior 4 (Microsoft)	FEB 01, 8
12 - Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Virgin)	MAG 01, 8
13 - Hostile Waters (Rage Software)	MAR 01, 8
14 - Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters)	GEN 01, 8
15 - C&C: Red Alert 2 (Electronic Arts)	NOV 00, 8
16 - Icewind Dale - Heart of Winter (Virgin)	MAR 01, 8
17 - The Settlers IV (Blue Byte)	MAG 01, 8
18 - NBA Live 2001 (EA Sports)	MAG 01, 7
19 - B-17 Flying Fortress The Mighty Eight (Hasbro)	APR 01, 9
20 - Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00, 9

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. The Sims	1. Who Wants to Be...
2. The Sims: Vivere alla grande	2. Scudetto 00/01
3. Roller Coaster Tycoon	3. Clive Barker's Undying
4. Hoyle Casino 2001	4. The Sims
5. Diablo II	5. Half-Life: Generation

Daily RADAR .it

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

I PIÙ ATTESI



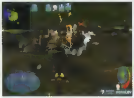
GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



MECHWARRIOR 4
(Feb 01, 8)

La Microsoft e la FASA hanno creato un degno successore dei giochi di Mech, prodotti finora dalla Activision. Ora non abbiamo più scuse: salire a bordo di questi giganteschi e fantascientifici mezzi da guerra non è mai stato così divertente, appagante e intuititivo.



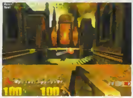
HOSTILE WATERS
(Mar 01, 8)

Un titolo strategico in tempo reale capace di soddisfare anche chi non accetta compromessi sotto l'aspetto grafico. Gli effetti speciali spettacolari, un'intelligenza artificiale di tutto rispetto e la possibilità di guidare ogni mezzo d'attacco, sono i punti di forza di un gioco da non perdere.



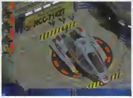
F1 RACING CHAMPIONSHIP
(Apr 01, 9)

Il campionato di Formula 1 impazza e la voglia di rivivere le gesta dei campioni vuole essere accontentata. Non possiamo perdere, quindi, questo gioiello della guida simulata. Grafica splendida e una giocabilità in grado di soddisfare tanto i veterani del genere, quanto i piloti novellini.



QUAKE 3 ARENA
(Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*. Questo terzo capitolo è brutale nella sua semplicità, e rappresenta la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro i Bot controllati dal computer.



STAR TREK: AWAY TEAM
(Mag 01, 7)

Se amiamo i giochi tattici, in cui ogni mossa va studiata nei dettagli prima di lanciare i nostri uomini nella mischia, *Away Team* ci offre una piacevole digressione nel futuro immaginato da Gene Roddenberry. Salveremo la Federazione grazie a piani ben congegnati e all'inseparabile faser.



BLACK & WHITE
(Apr 01, 9)

Il genio di Peter Molyneux, uno dei mostri sacri del panorama videoludico, ha finalmente partorito il titolo destinato a rivoluzionare il nostro hobby preferito. Dovremo affrontare dilemmi morali e insidie di proporzioni "divine", poiché vestiremo i panni di una vera entità superiore.



B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHT
(Apr 01, 9)

In questo gioco, piloteremo una gigantesca fortezza volante nei cieli infestati dai caccia del Terzo Reich, e dovremo amministrarne al meglio l'equipaggio: un'esperienza unica nel panorama dei simulatori di volo, che gli appassionati non possono perdere.



CLIVE BARKER'S UNDYING
(Apr 01, 7)

Uno dei più affermati autori di romanzi e racconti dell'orrore ha firmato questo sparatutto dalle atmosfere tenebrose e inquietanti. Nei panni di un improvvisato cacciatore di fantasmi, dovremo combattere contro mostri raccapriccianti, in bilico tra il mondo reale e la dimensione dell'incubo.



SERIOUS SAM
(Mag 01, 9)

Un ritorno all'essenza più pura del genere sparatutto. Mostri dall'aspetto raccapricciante, armi brutalmente devastanti e tanti segreti da scoprire lungo la strada: in due parole Serious Sam. Con tutta probabilità, è il modo migliore per prepararе i riflessi all'avvento di *Doom III*.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

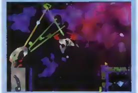
Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano.

GRAN PRIX 3 SEASON 2000
(Hasbro/Microprose)



Circolano voci sempre più insistenti riguardo a una presunta cancellazione di *Season 2000*, il tanto atteso aggiornamento alla scorsa stagione di Formula Uno per *GP 3*. Persino le posizioni ufficiali non sembrano essere molto certe, anche se assicurano che, in caso di sospensione del progetto, tutti gli aggiornamenti previsti verranno inseriti nel quarto capitolo del gioco di Geoff Crammond.

STAR TREK ARMADA 2
(Activision)



Fonti ufficiali della Activision hanno confermato che il secondo capitolo del gioco strategico in tempo reale *Star Trek Armada* vedrà la luce nel corso del prossimo inverno. Gli sviluppatori della Mad Doc, infatti, si stanno dando da fare per affiancare alla campagna per il giocatore singolo, una nutrita scelta di opzioni multiplayer. Sarà possibile giocare partite fino a 8 partecipanti in Rete locale e Via Internet, mentre le nuove razze avversarie vedranno i Cardassiani, i Romulani e la misteriosa Specie 8472.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

DAILY RADAR

www.dailyradar.it
Il magazine online curato dallo stesso team di GMC da oggi possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi: corriamo a registrarci e diciamo la nostra!



IL 27-28-29 APRILE SI È TENUTA LA MANIFESTAZIONE ITALIANA PIÙ IMPORTANTE DI GIOCO IN RETE: L'[ITA] LiAN PARTY

File e file di computer, migliaia di monitor, e altrettanti mouse. non è la sala di controllo della NASA, ne un enorme laboratorio di informatica Sarebbe, poi, riduttivo definirla "sala giochi" E' semplicemente la più grande aggregazione di giocatori mai vista in Italia, uno spettacolo per gli occhi, ma soprattutto, un evento eccezionale, quasi "storico" per il nostro hobby Più di 1.000 appassionati di *Quake*, *Half-Life*, *Counter Strike*, *Starcraft*, *Unreal Tournament* si sono ritrovati per una "tre-giorni" all'insegna del frag, in tutte le sue colorite varianti.

Girando per i tavoli dell'immenso agglomerato di computer, la maggior parte dei quali sono stati portati dai giocatori stessi, che volevano contare sulla propria combinazione di PC e mouse per fraggare gli agguerriti avversari, abbiamo scoperto che i partecipanti sono accorsi soprattutto per incontrare amici e nemici conosciuti in rete, per rendersi conto che [DEAD] Dealer è in realtà uno sveglissimo ragazzino di Trapani di quattordici anni, oppure che [ADS] KillerConfessor e un professore di Liceo sulla quarantina, magari davanti a una bella pinta di birra o di Coca Cola Secondo gli stessi organizzatori, i tornei veri e propri non hanno occupato molto tempo nell'agenda di questi campioni, che invece sono rimasti a giocare fino alle quattro del mattino (quando l'ora di chiusura ufficiale era l'una!), più che altro per scontrarsi con ping prossimo allo zero contro gli avversari che, fino a quel momento, erano solo un sito e un bookmark di Internet Explorer o Netscape

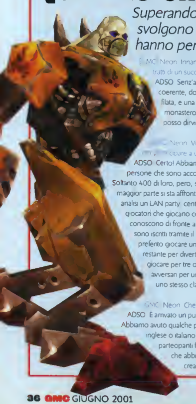
Lo spettacolo è stato davvero grandioso, sia per i "case" personalizzati (ne abbiamo visti letteralmente di tutti i colori), sia per le T-Shirt e le polo dei vari clan, ma anche per le sfide e le finali, proiettate sul più grande dei maxi



ADSO DA MELK

QUATTRO CHIACCHIERE CON ADSO DA MELK

Superando l'immensa barriera di sicurezza che protegge i computer su cui si svolgono le finali dei tornei, siamo riusciti a incontrare una delle menti che hanno permesso l'[ITA]LiAN Party: ADSO, fondatore di NGI.



[GMC] Neon Innanzi tutto, sei soddisfatto? Ritieni che [illegible] tratti di un successo?

ADSO Senz'altro Per una risposta completa e più coerente, dovrete attendere una notte di sonno filata, e una settimana di riflessione in qualche monastero francese del 1200, ma già da ora posso dirvi che sono molto più che soddisfatto!

[GMC] Neon Vuoi dire che molta gente è venuta [illegible] cipare a un torneo, ma solo per giocare

ADSO Certo! Abbiamo circa 1.100 presenze, contando le persone che sono accorse per giocare con un loro PC Soltanto 400 di loro, però, stanno partecipando ai tornei. La maggior parte si sta affrontando in LAN, e questo è in ultima analisi un LAN party centinaia, anzi, nel nostro caso, migliaia di giocatori che giocano con ping mostruosamente bassi e si conoscono di fronte a birra e coca-cola Molti di quelli che si sono iscritti tramite il nostro sito (NGI), alla fine, hanno preferito giocare un solo torneo, e dedicare il tempo restante per divertirsi. Tieni conto che in Italia è difficile giocare per tre ore a *Quake* e poi incontrarsi con gli avversari per una birra - a volte, persino i giocatori di uno stesso clan vivono molto lontani tra loro

[GMC] Neon Che risposta avete avuto dall'ester[illegible]

ADSO È arrivato un pullman intero di giocatori sloveni! Abbiamo avuto qualche problema, perché non tutti parlano inglese o italiano A parte questo, abbiamo partecipanti francesi, tedeschi, inglesi E pensare che abbiamo iniziato quasi per scherzo a creare una pagina del sito in inglese

[GMC] Neon [illegible]

ADSO Senza ombra di dubbio, in questo momento sta "tirando" più di tutti *Counter Strike* sia per l'immediatezza dell'installazione ("solo" due patch, una per *Half-Life* e una per *Counter Strike*), sia per velocità di gioco Ovviamente la comunità più sviluppata e quella per *Quake 3 Arena*, dato che (considerando gli episodi precedenti) è presente sul mercato da moltissimo tempo

[GMC] Neon [illegible] gioco preferito [illegible]

ADSO Tutti! Scherzi a parte, mi considero prima di tutto un Quaker (giocatore di *Quake*) Tuttavia, in questo momento sto giocando al Mod *Action* per *Half-Life* Molto carino lo consiglio a tutti per l'atmosfera come potrei dire glamour!

[GMC] Neon [illegible] *Day of Defeat* [illegible] sottoscritto [illegible]

ADSO E molto bello, ma essendo un Mod che necessita di un forte gioco di squadra, penso che, purtroppo, non avrà tanto successo in Italia

Giocando come "schegge impazzite" sui server europei è facile divertirsi, ma se si trova un clan un po' "sgamato" che fa gioco di squadra, si finisce fatti a pezzi ripetutamente e in men che non si dica

[GMC] Neon Per quanto [illegible] strategia [illegible] successo maggiore

ADSO Senza dubbio, *Starcraft* D'altra parte, il concorrente principale è *Age of Empires*, che però è monopolio della Game Zone di Microsoft Inoltre, *Starcraft* è più immediato e diretto, mentre *Age of Empires*, come la sua "sezione" a giocatore singolo, è più versato per il lato manageriale di costruzione, rispetto a quello del puro combattimento

[GMC] Neon Nel 2000 la prima edizione del [ITA]LiAN Party [illegible] partecipanti ed è stata organizzata [illegible] tre settimane Nel 2001 [illegible] giocatori e marca anche [illegible] domenica Per il 2002 [illegible]

ADSO Il sogno è di arrivare a quota 3000 Vedere tanti giocatori sotto il tendone del PalaSport di Firenze sarebbe davvero eccezionale!

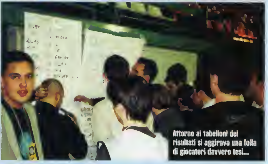
schermi: in queste pagine abbiamo riportato l'intervista a ADSO, il fondatore di NGI e mente del [ITA]LiAN Party, e quella agli Strikers, uno dei migliori clan italiani di *Counter Strike* e vincitori del torneo.
Concludiamo, dicendo che si è trattato di un'esperienza esaltante e imperdibile, che speriamo davvero di rivivere l'anno prossimo!


Non è la sala di controllo della NASA, ma il "cuore" del LAN Party! L'afflusso di pubblico è stato davvero massiccio, superiore a quello della prima edizione.





I tornei sono stati l'anima del party, anche se molti giocatori sono andati a Firenze solo per incontrare di persona gli amici conosciuti in rete.


Attorno ai tabelloni dei risultati si aggirava una folla di giocatori davvero tesi...

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Ci terrei a sottolineare che nelle lettere di questo mese sono riuscito a non parlare né di Ultima Online né di Quake 3 Arena. Mica male, eh? Credo che la ragione primaria sia che alcuni dei miei superiori, che non nominerò per evitare ritorsioni, mi hanno fatto gentilmente notare che esistono altri giochi e che – addirittura – ci sono anche giocatori che vi si dedicano. Normalmente, avrei fatto un cenno di diniego con la testa e mi sarei accinto a descrivere le mie recenti esperienze con l'Interior Decorator Tool di UO, tuttavia il rumore della mazza da baseball che fendeva l'aria, mentre i suddetti capi la agitavano proprio di fronte a me, mi ha fatto cambiare idea. Ora mi sento un po' represso, ma credo di poter resistere fino al mese prossimo. Buon divertimento, carissimi, e ricordatevi di scrivermi all'indirizzo
gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it.

Ave, divinità del multiplayer e dei neofiti del mondo di Internet.
Volevo porti una domanda: quanto costa la connessione a Internet durante una partita multiplayer? Quanto quando si è collegati a un server straniero? Chi è il più bravo fraggatore in redazione?
Grazie per avermi dedicato un po' del tuo tempo. Siete i migliori.
Ciao
Meggiat

Grazie per i complimenti (anche se "Vate del multiplayer" sarebbe stato sufficiente, giovane discepolo). Per dimostrare la mia soddisfazione ti risponderò in maniera comprensibile invece dei miei usuali deliri. Il costo della connessione a Internet è sempre lo stesso, indipendentemente dal server a cui tu sei connesso, purché il prefisso rimanga sempre lo stesso, naturalmente. [illegible] per collegarti [illegible] Daily Radar [illegible] di più per collegarti a un server di gioco invece che a un server WWW. A proposito [illegible] fraggatore [illegible] naturalmente [illegible]

Ciao,
Oh stupenda Nemmy! Non ti offendere, ma vorrei che andassi dal tuo presunto amico Kevorkian, magari in bikini, e gli chiedessi come faccio a giocare su Internet a *Icewind Dale*, gioco costoso e breve.
Visto che io i giochi li pago, e sembra che in multiplayer regalino nuove emozioni, vorrei sapere come fare.
A te non credo ci sia bisogno di fare



complimenti, visto che la natura ti ha creata praticamente perfetta. La rivista è stupenda.
Ma quando metterete una foto di Kevorkian (tanto il pubblico è adulto!)?
Aficionados LvX

Caro giovane otto, sei riuscito [illegible] missiva a fare arrabbiare Nemesis [illegible] che sia mia amica [illegible] che [illegible] soave [illegible] dei più giovani). Congratulazioni [illegible] ancora fatta nessuno.
Comunque, visto che la mia semplice [illegible] Nemesis [illegible] dalla testa a [illegible] dovesse andare al [illegible] epistola [illegible] giocare a *Icewind Dale* in multiplayer [illegible] forza trovare un altro giocatore [illegible]
A differenza della maggior parte degli [illegible] e simili, infatti, *IWD* non prevede server [illegible]
Per farlo [illegible] la più comoda [illegible] (http://www.gamespy[illegible]) che supporta *IWD*, e vedere se [illegible] allegato.

VOX POPULI

www.mozilla.org
Mozilla è un'interessante alternativa nel mondo dei browser Internet. Sul sito del progetto possiamo trovare tutte le informazioni, oltre alla versione più aggiornata del programma.

www.armory.com/~spectre/cwi/hl/
Navigare su Internet con un vetusto Commodore 64 è possibile. Incredibile vero?

www.overclocked.org
Una divertentissima serie di fumetti, relativi al mondo dell'emulazione: due personaggi molto azzeccati e una grafica davvero colorata.

www.buzz2.com
Un programma per far musica estremamente completo, oltre che gratuito. All'inizio sarà un po' difficile da utilizzare, ma poi ci divertiremo a comporre senza alcun limite.

www.maz-sound.com
Anche questo sito parla di programmi musicali, ma elenca tutti quelli disponibili per PC, dando una valutazione di ognuno di essi. Ottimo per musicisti professionisti o per i semplici appassionati.

CLAN: STRIKERS

SQUADRA CHE VINCE...

Come poteva il clan italiano più forte di *Counter Strike* non partecipare all'evento LAN dell'anno, e vincere la finale contro il clan Sezione1?

[GMC] Neon: Innanzi tutto, complimenti. Gli organizzatori vi hanno indicato come il clan più forte di *Counter Strike*.
[Strikers] Ah sì? [sorriso di falsa modestia] Davvero?

[GMC] Neon: Da dove venite? Siete della stessa città?
[Strikers] No! Il "core" del gruppo (tre su dieci) è di Modena. Gli altri vengono da Udine, Verona, Trento, Carrara e Roma

[GMC] Neon: Come si entra a far parte del vostro Clan?
[Strikers] Agli inizi accettavamo iscrizioni tramite il nostro sito (www.strikersclan.com). Dato che ora, dopo diverse vicissitudini siamo arrivati a 10 giocatori (uno non è potuto venire) di ottimo livello, siamo "chiusi". Certo, se vediamo qualcuno sui server pubblici di *CS* che ci può interessare, lo contattiamo noi stessi. In passato, abbiamo giocato un po' a tutto, soprattutto a *Half-Life*, e nelle nostre fila militano il primo e il secondo giocatore italiano di questo titolo!

[GMC] Neon: Vi considerate "amici" veri e propri?
[Strikers]: Certamente. Tutte le sere ci sentiamo, soprattutto via IRC, e ci raccontiamo un po' come è andata la giornata. Parliamo del lavoro, delle donne, e soprattutto di *Counter Strike*. A volte litighiamo [due si indicano, uno ridendo, l'altro un po' meno] come in tutti i gruppi di amici, ma poi le cose tornano a posto

[illegible] *Counter Strike*?
[Strikers] Innanzi tutto, bisogna giocare spesso. Tutti noi passiamo alcune ore al giorno sui server pubblici, magari da soli, per allenarci. Inoltre, abbiamo degli appuntamenti settimanali, che ci permettono di giocare in squadra e provare le diverse tattiche.

[GMC] Neon: [illegible]
Partecipate spesso a tornei o LAN Party?
[Strikers] Abbiamo partecipato alle tre manifestazioni principali in Europa, abbiamo saltato quella di Parigi per il torneo QUIT. Al momento, siamo agli ottavi di finale delle Europee, giovedì prossimo (3 maggio 2001) abbiamo un incontro decisivo, siamo anche l'unico Clan italiano ad andare all'estero

[GMC] Neon: [illegible]
[Strikers] Diciamo che ci sono due o tre clan abbastanza in gamba. Però in Italia non esiste, al momento, la mentalità del gioco in squadra



[GMC] Neon: [illegible] *Counter Strike*?
[Strikers] No. Assolutamente. A volte, per divertirci, facciamo un paio di partite a *Day of Defeat* o a *Red Alert*, ma è solo per rilassarci. Per giocare sul serio, per fare punti, giochiamo unicamente a *Counter Strike*. Non penso che cambieremo tanto facilmente!

LA SQUADRA AL COMPLETO!

Ecco chi compone gli Strikers!

Leader:
ReZZo - Giovanni Rizzani

Giocatori:
Raytracer - Nicola Ligas
Dread Lord - Andrea Giovannini
LUCKY - Andrea Tomassone
il PoStInO - Massimo Tomassone
B4]]O (Baffo) - Mirko Tieni
Morpheus - Paolo Biagioni
XeRoN - Ivan Palmieri
BoSTiK - Matteo Valentini
COcis - Sigfrid Cosmin Bonvecchio

HTTP://WWW.KICKOFF2.CJB.NET/

VIAGGIO ALLE ORIGINI DEL CALCIO

Il calcio su computer torna ai classici.

Abituati a *FIFA*, *Euro 2000* e, in generale, alle recenti simulazioni calcistiche, abbiamo forse dimenticato che, sino a non troppi anni fa, il miglior gioco di calcio era rappresentato da dei minuscoli omini visti dall'alto? Molti giocatori continuano a sostenere che i titoli calcistici di 10 anni fa fossero migliori di quelli attualmente proposti da Electronic Arts o Infogrames, tanto che qualcuno sta lavorando a un seguito di quegli antesignani chiamato semplicemente *Kick Off 3*. Dalle immagini, sembra che sia stato rispettato lo stile dell'originale nonostante la grafica risulti nettamente più definita. Non vediamo l'ora di poterlo provare!

Il 3D sarà esteticamente piacevole, ma la comodità della visuale dall'alto è innegabile.





WWW.ATTRITION.ORG

BUG O COSPIRAZIONE GLOBALE?

Svelati i pericoli della ADSL



Tsutomu è famoso anche per aver scritto un libro sulla cattura dell'hacker Kevin Mitnick.

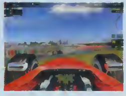
Vista la recente esplosione del fenomeno ADSL, questa notizia potrebbe gettare nel panico più di un abbonato. Sembra, infatti, che i modem Alcatel (praticamente l'80% di quelli presenti al mondo, calcolando che quasi tutti i fornitori di accesso li offrono in corredo con l'abbonamento) siano afflitti da un fastidioso bug, che permetterebbe a un malintenzionato di intercettare i dati o, addirittura, di prendere il controllo del computer al quale il modem è connesso. Alcatel sottolinea come sia possibile sfruttare questo baco solamente in particolari condizioni, e consiglia a tutti gli utenti di dotarsi di un firewall (un programma o un'apparecchiatura hardware che filtra il traffico, per migliorare la sicurezza della rete), evitando così spiacevoli conseguenze. A rilevare il problema è stato Tsutomu Shimomura, noto al pubblico per aver contribuito alla cattura dell'hacker Kevin Mitnick, scrivendo poi un libro sulla vicenda

HTTP://WWW.FORMULASIM.IT

DIRITTI E DOVERI

Misure drastiche per tutelare F1 RC.

Eravamo galvanizzati dall'idea di inserire sul CD una serie di aggiornamenti relativi al gioco *F1 Racing Championship*, ma sfortunatamente abbiamo dovuto frenare l'iniziativa. Ubisoft Francia, infatti, sta cercando di eliminare dai siti Internet tutte le patch non ufficiali al gioco, come quelle che permettono di aggiornare piloti, scuderie e grafica alle nuove stagioni. I primi a fame le spese sono stati i webmaster di www.formulasim.com, i quali hanno trovato un messaggio dell'editore francese che li esortava a eliminare dal sito ogni riferimento a questo materiale entro due giorni, al termine dei quali sarebbero scattate le azioni legali. L'aspetto più strano della vicenda è che il sito era ben visto dalla filiale italiana dell'azienda, la quale aveva ospitato le pagine Internet sul proprio server. Successivamente, sempre la sezione italiana di Ubisoft, ha spiegato come il problema sia causato da una lunga serie di limiti imposti dall'aver utilizzato la licenza FIA. La questione delle licenze nel campo dell'informatica si sta facendo ultimamente davvero delicata, tanto che molti produttori di software gratuito si trovano in crisi, sommersi da leggi che, allo stato attuale, sembrano essere favorevoli solamente ai colossi del mercato.

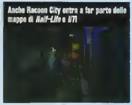


HTTP://UNFRAMED.ORG/RESIDENTUNREAL/

RESIDENT EVIL E' ANCHE UN MOD!

Gli zombi assediano Half-Life e Unreal.

Due nuovi Mod, dedicati rispettivamente a Half-Life e a UT, sono attualmente in preparazione. Le premesse perché i due Mod soddisfino le aspettative del nutrito gruppo di fan in attesa ci sono tutte. I progetti, infatti, come testimoniano queste immagini, sono curati fino all'inverosimile, e promettono di conservare intatto il fascino e la tensione che da sempre caratterizzano i titoli della Capcom. Non dovrebbero mancare, come ovvio, le presenze illustri dei principali protagonisti dei giochi originali, fra i quali ritroveremo la bella Ada Wong. Ciò nonostante, la trama di entrambi i Mod (strutturati, come ovvio, per essere giocati in modalità giocatore singolo) sarà del tutto originale (pur conservando parecchie ambientazioni ormai familiari). Non resta che attendere il ritorno del male.



Anche Racoon City entra a far parte delle mappe di *Half-Life* e *UT*!



ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Prosegue l'avventuroso viaggio di Macchia Nera nel nuovissimo continente di Ilshenar, tra Ancient Wyrm e unicorni.

Questo mese, parliamo di un oggetto a cui avevamo accennato tempo fa: il Taxidermy Kit. Se opportunamente utilizzato sul cadavere di un animale o di un mostro specifico, consente la creazione di un Trophy Deed, utile per ornare i muri della propria casa con deliziosi trofei. Il kit può essere acquistato presso un qualsiasi PnG Tanner, che troviamo nei negozi di pelli in quasi tutte le città di Sosaria. Solo un Master o un GM Carpenter può utilizzare il kit. Utilizzare il kit è semplice: bisogna procurarsi 10 board e avere a disposizione il cadavere di un animale (o di un mostro) da cui poter ricavare un Trophy Deed; facciamo doppio click sul kit, poi andiamo con il cursore sull'animale prescelto, ed ecco che nel nostro inventario apparirà il Trophy Deed e sparirà il kit.

Torniamo ora a parlare di Ilshenar, il mondo raggiungibile solo tramite il nuovo client 3D che si trova in *UO: Third Dawn*. Il mese scorso, abbiamo visto i passaggi che ci sono tra Britannia e Ilshenar; questa volta, invece, cercheremo di catalogare i Dungeon e le Caverne. Iniziamo da Ankh, che si trova su un solo livello con due pericolosi passaggi: Kirin e Serpentine. Interessante il primo, dove potremo trovare i Kirin, animali su cui è possibile effettuare il "tame" (ovvero domarli) e utilizzabili solo se abbiamo un personaggio maschio. Il secondo Dungeon è Blood, che si sviluppa su un solo livello, ove dimorano le Succubi, dei demoni femmina veramente duri da abbattere. Proseguendo, incontriamo Rock, un dungeon su 2 livelli nel quale è bene fare attenzione ai Poison Elemental e ai Lich Lord. Sorceres è strutturato su 5 livelli, e i pericoli sono rappresentati, più che altro, da Balron e Blood Elemental, visto che gli altri nemici non sono troppo potenti. Spectre è un dungeon semplice, sicuramente accessibile a quasi tutti i giocatori. Wisp, invece, ha ben 8 livelli, ma escludendo i Titan presenti, è piuttosto facile. Passando alle caverne, la prima è Lizard's Passage, dove possiamo trovare il mostro più forte e potente di tutta Sosaria: l'Ancient Wyrm. Segue Rat Cave, su due livelli: attenzione al secondo, dal momento che sono presenti gli Skeleton Dragon, capaci di evocare i morti e di far rivoltare le creature domate contro il loro padrone.

L'ultima caverna, Spider Cave, è anch'essa su due livelli ed è il regno dei Terathan e dei Ragni di ogni genere.

Parlando di creature, vogliamo tornare sul discorso degli Unicorni: abbiamo avuto la conferma che è possibile domarli e cavalcarli, a patto che a farlo sia un personaggio di sesso femminile. Una simpatica peculiarità di questi animali è di attaccare indistintamente chiunque abbia un karma negativo.

Insomma, confermiamo che le gite in quel di Ilshenar vanno oculatamente programmate e preparate! Anche questo mese, il mio pellegrinare sulle strade di Britannia finisce qui; ricordo che l'indirizzo per scrivermi è

Red_Stai@uomail.com

CTRL 8 a tutti



Grazie ai consigli di Macchia Nera potremo riempire la nostra casetta di trofei!



INDIRIZZI UTILI

- Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4itely-subscribe@yahoogroups.com
- Il sito del mese: http://people.venderbilt.edu/~the.thieving.pege/ è un sito le cui pagine si rivolgono ai ladri, le parte più interessante è il forum.

I MAGNIFICI 5

dvd.box.sk
Il DVD ha finalmente preso piede anche in Italia! Se vogliamo sapere le ultime novità relative ai programmi per vedere i film su PC, sui nuovi lettori da tavolo e sulle date di uscita dei titoli, non ci resta che fare un salto su questo sito.

www.openoffice.org
Lo standard per quanto riguarda le applicazioni da ufficio è MS Office, anche se non bisogna dimenticare che esistono validi concorrenti, che possono anche vantare la compatibilità coi documenti prodotti dalle ultime versioni della suite Microsoft.

www.ebooks.com
Leggere è un piacere enorme, ma a volte, trasportare grossi tomi può essere molto scomodo. In queste situazioni, gli ebook sono una vera manna!

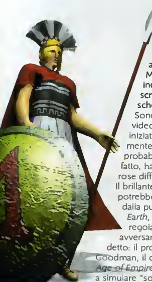
www.mobygames.com
Una miniera di informazioni, dedicata a chi ne vuole sapere di più sui videogiochi, vecchi e recenti.

hubert.retrogames.com/history.htm
Dopo la trovata del "wassssuuup" televisivo, un'altra moda sta per farsi strada. Non ne sappiamo nulla? "Accculturiamoci" seguendo questo link!

EMPIRE EARTH



Se *Age of Empires* inizia a starci stretto, dobbiamo assolutamente tenere d'occhio questo titolo.



GLI appassionati di strategia non possono dimenticare *Age of Empires* (*AoE*, per gli amici), il titolo della Microsoft capace di tenere incollati i generali da scrivania per ore davanti agli schermi di un computer. Sono, infatti, molti i videogiocatori che hanno iniziato a combattere virtualmente con questo gioco e probabilmente, dopo averlo fatto, hanno incontrato numerose difficoltà nello smettere. Il brillante successo di *AoE*, potrebbe però venire oscurato dalla pubblicazione di *Empire Earth*, che ha tutte le carte in regola per esserne un degno avversario. Il perché è presto detto: il progetto è diretto da Rick Goodman, il capo programmatore di *Age of Empires*, e il gioco non si limita a simulare "solo" 10.000 anni di storia: qui di parla di ben 500.000 anni, un periodo che copre l'evoluzione del genere umano dall'età della pietra sino alla futura era delle nanotecnologie.

Le mire degli sviluppatori sono decisamente ambiziose, anche perché prevedono che elementi tipici dei giochi strategici classici (a turni, per intenderci) coesistano con quelli dei più recenti capolavori in tempo reale. Gestire risorse, combattere le popolazioni nemiche, costruire templi e ostentare il fasto del proprio impero con enormi monumenti sono solo alcune delle sfide che dovremo fronteggiare. Tutto inizierà nella preistoria, quando un gruppo di scimmioni evoluti costituirà la prima forma di società. Dovremo far progredire lo sparuto gruppo di ominidi, far scoprire loro l'uso della pietra, del metallo, guidarli a nuove tecnologie e, ovviamente, permettere loro di imporsi sulle altre comunità che si sono sviluppate nel frattempo. Dopo aver superato alcune fasi fondamentali, potremo cambiare epoca storica (ne sono presenti ben dodici), avendo così a disposizione nuove scoperte e obiettivi di crescita.

Ogni epoca non sarà collegata a quella



Una dura battaglia fra cavalieri medievali: è solo una delle tante situazioni che dovremo affrontare.



"PLASMEREMO LA STORIA DEL MONDO E DEI SUOI POPOLI IN UN ARCO DI 500.000 ANNI"

ISTANTANEA SU: EMPIRE EARTH

Casa: Sierra

Sviluppatore: Stainless Steel Studios

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB RAM, Scheda DirectX

Internet: www.sierrastudios.com/games/empireearth

Nei negozi: Natale 2001

Perché aspettarlo: 500.000 anni di storia in cui combattere e una squadra di programmatori capitanata dal "papà" di *Age of Empires*. Serve sapere altro?



Nonostante il combattimento sia il fulcro del gioco, non mancheranno i periodi di calma, durante i quali potremo gestire il nostro impero.





LA STORIA INSEGNA

In un gioco come *Empire Earth* la ricostruzione storica ricopre un ruolo di primaria importanza, sia per ciò che riguarda l'aspetto grafico (i soldati di Napoleone dovrebbero essere decisamente differenti da una schiera di cavalieri medievali), sia per gli avvenimenti presi in considerazione. Pagine come la guerra di Troia o la battaglia di Waterloo non dovrebbero assolutamente mancare. Ovviamente, l'esito di ogni battaglia o di un intero conflitto potranno mutare rispetto alla realtà, grazie alla nostra abilità di generali o governanti. È proprio questa la chiave del successo del genere stategico.









Le prime guerre vedranno i nostri uomini impegnati con catapulte e archi, ma entro "pochi" secoli avremo a disposizione armi indubbiamente più potenti.



precedente, presentandosi quasi come una missione a sé stante, anche se tutto quello che abbiamo fatto nel passato si rifletterà sugli avvenimenti futuri. Questo sistema permette di far evolvere la popolazione nella maniera che più ci aggrada, e in un modo totalmente diverso da quello che abbiamo visto fino a ora.

Per fare un esempio, durante le varie epoche storiche saranno presenti degli eroi, personaggi che grazie al loro carisma miglioreranno il rendimento delle truppe in battaglia. È importante sottolineare come il combattimento non sia l'unico modo per ottenere la supremazia sugli altri popoli. La religione avrà la sua importanza, e potremo usarla in vari modi: costruendo dei templi contribuiremo a proteggere le nostre terre da eventuali catastrofi naturali, mentre pregando le divinità sarà possibile convincerle a scatenare terremoti e uragani sulle truppe avversarie.

Queste caratteristiche saranno presenti sia cercando di percorrere l'intera evoluzione storica, sia giocando le più semplici campagne, caratterizzate da obiettivi precisi. In questo senso, avremo anche la possibilità di creare scenari personalizzati grazie a un apposito programma (un "editor", per i più esperti), che a detta dei programmatori è il più potente e flessibile mai sviluppato per un gioco di strategia in tempo reale. Elementi tipici di epoche differenti saranno combinabili tra di loro, dando vita a delle vere e proprie storie alternative. Le potenzialità del programma riguarderanno addirittura la creazione dei filmati di gioco, una peculiarità davvero unica. Oltre a queste opportunità, non manca quella per le partite in multiplayer, che dà a 16 persone la possibilità di sfidarsi in differenti modalità. Sotto questo punto di vista, è encomiabile lo sforzo dei programmatori, teso a consentire ai giocatori di decidere a grandi linee la durata







LA MENTE DIETRO ALL'IMPERO

L'interesse che si è creato attorno a *Empire Earth* dipende principalmente da due fattori: le grosse potenzialità del titolo e l'identità del capo progetto, Rick Goodman, presidente e fondatore dello Stainless Steel Studios, il team che si occupa dello sviluppo del gioco. Se questo nome ci dice poco (il gruppo è stato creato appositamente per sviluppare questo titolo), basti pensare che Goodman è la mente dietro al pluriblasonato gioco strategico per computer: *Age of Empires*. Dopo aver completato il secondo capitolo di questa serie, Goodman ha però deciso di tornare al luogo natio, a Cambridge, per gettarsi anima e corpo sul programma che, a detta sua, rivoluzionerà il modo di giocare i titoli strategici.



Il dettaglio grafico è impressionante: potremmo zoomare sino al più piccolo particolare del villaggio.



Trincee e mortai hanno preso il posto di scudi e lance: entro breve saranno le nanotecnologie a dominare il mondo.



di una partita in Rete. Modificando attributi come le dimensioni della mappa, il numero di abitanti di ogni popolazione e così via, sarà possibile organizzare partite più o meno lunghe (da trenta minuti a più di tre ore), in modo da riuscire a giocare anche quando non si ha il tempo materiale per condurre una lunga offensiva. Oltre alle svariate possibilità dal punto di vista puramente ludico, ci attendono molte sorprese in merito alla tecnologia che è alla base di *Empire Earth*. Il sistema grafico è il più impressionante mai visto in un gioco di strategia in tempo reale, e non teme il confronto con esponenti blasonati come *Ground Control*. I movimenti della telecamera, l'animazione dei personaggi e i piccoli particolari che distinguono le varie truppe sono solo alcune delle chicche che ci lasceranno stupiti mentre giochiamo. Potremo zoomare da una visione d'insieme fino al più minuscolo particolare, senza dover rinunciare minimamente alla fluidità dell'azione.

Anche gli effetti legati alla cosidetta tecnologia di animazione particellare sono davvero realistici, soprattutto quando usati per riprodurre sullo schermo trombe d'aria e uragani. Non pensiamo, però, a questa come a una semplice miglioria estetica: le possibilità di zoomare e ruotare a piacimento la visuale consentiranno una migliore visione d'insieme di quello che sta accadendo, e faciliteranno la disposizione delle truppe durante le battaglie, rendendole così più interessanti e divertenti. A conti fatti, *Empire Earth* promette molto e, soprattutto, può contare su un gruppo di programmatori con una solida esperienza, capitanati da un illustre "padre" di giochi strategici di grande successo. Che la dinastia degli "imperatori" della Microsoft sia destinata a tramontare?





Siamo nel futuro, dove avremo a disposizione tecnologie che adesso sembrano solamente un sogno.

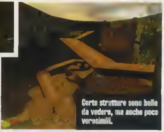
LEGEND OF MIGHT & MAGIC

Anche per *Might & Magic* è venuto il momento di agire online!



Sotto questa abitazione diroccata si trova un vasto sotterraneo nel quale è imprigionata una bella principessina.





Certe strutture sono belle da vedere, ma anche poco verosimili.

ISTANTANEA SU: *LEGEND OF MIGHT & MAGIC*

Casa: 3DO

Sviluppatore: New World Computing

Genere: Gioco di ruolo online

Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB RAM, scheda Direct3D (DirectX 8), connessione a Internet.

Internet: www.3do.com/mightandmagic/legends/

Data di uscita: Estate

Perché aspettarlo: La saga di *Might & Magic* è una delle più apprezzate dagli appassionati di GdR, e la possibilità di giocarlo online aumenta l'interesse per questo nuovo capitolo.

NELL' elenco dei giochi di ruolo più famosi di tutti i tempi non può mancare la saga di *Might & Magic*. Fin dai tempi dei primi computer da casa, questo titolo ha tenuto vivo l'interesse di migliaia di appassionati, tanto da dare vita persino a una serie di giochi "satellite", che, pur mantenendone l'ambientazione fantastica, appartengono al genere strategico (ci riferiamo ai tre capitoli di *Heroes of Might & Magic*) o, come in questo caso, si concentrano sul combattimento e l'azione pura.

Nonostante i combattimenti fra squadre costituiscano il punto focale di *Legend of Might & Magic*, sono presenti molti aspetti tipici del gioco di ruolo, come la possibilità di scegliere la classe del personaggio e di migliorarne alcune caratteristiche: potremo decidere di concentrare le nostre forze sugli incantesimi o sulle armi, oppure cercare un compromesso adatto a qualsiasi tipo di nemico. La lista di armi e magie è davvero corposa e va dalle classiche mazze ferrate ai bastoni stregati più potenti. Naturalmente, il sistema grafico di *Might & Magic VII* e *VIII* è stato messo da parte, a favore di un aspetto completamente 3D. *Legend of Might & Magic*, però, pur essendo molto veloce e fluido, non riserva un impatto visivo rivoluzionario. I mostri risultano invece molto ben realizzati, e gli appassionati potranno ritrovare alcune vecchie conoscenze, ripescate dai precedenti episodi della saga.



Una delle cose migliori sono sicuramente i mostri: tanti e ben disegnati.

"I COMBATTIMENTI SONO IL PUNTO FOCALE DI *LEGEND OF M&M*"

Per quanto riguarda le modalità di gioco, sono presenti quattro possibilità, che differiscono in certa misura da quelle tipiche degli sparatutto. Sword in the Stone (la spada nella roccia) è una variazione sul tema del "Cattura la Bandiera": all'interno dell'area di gioco è presente una spada incastonata in un masso e i punti si ottengono portandola nella propria base. The Warlord, invece, consiste nello scortare uno fra i propri compagni di squadra sino a un luogo precisato. Ovviamente l'altra formazione dovrà fare di tutto per impedirlo. Molto simile a quest'ultima è Rescue The Princess, in cui dovremo liberare una principessa tenuta in ostaggio dai nemici.

Slay The Dragon, invece, vede le due squadre impegnate nell'abbattimento di un enorme drago; i punti andranno al gruppo che ha sferrato il colpo letale al fastidioso lucertolone.

Insomma, *Legend of Might & Magic* non si pone in competizione con gli sparatutto più in voga, ma cerca di concentrare sull'azione pura tutte le caratteristiche che hanno reso grande il gioco di ruolo a cui si ispira. Si tratta di un esperimento rischioso, che però potrebbe rivelarsi davvero interessante.

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO

Il lupo perde il pelo... quando è attaccato a un razzo della ACME!



L'aspetto di Ralph tradisce la stretta parentela con Wile E. Coyote, l'eroe dei cartoni animati.

ISTANTANEA SU: RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO

Casa: Infogrames
Sviluppatore: Lyon House
Genere: Azione
Requisiti di sistema: Pentium II 400, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB.
Internet: www.infogrames.com
Nei negozi: Questa estate
Perché aspettarlo: Se amiamo i cartoni animati di Wile E. Coyote e Road Runner non possiamo esimerci dal provare le avventure di Ralph, con cervellotici piani, macchinari demenziali e tante pecore.

CON tutta probabilità, nella nostra infanzia, abbiamo odiato Wile E. Coyote, il perfido quadrupede costantemente impegnato nella caccia del succulento Road Runner (o Bip Bip, come si era soliti ribattezzare il simpatico struzzo nelle conversazioni con gli amichetti).

È altrettanto facile, però, che sopraffatti dall'inesorabile trascorrere del tempo e messi a dura prova dalle insidie della vita, questo sentimento si sia lentamente trasformato in una specie di tacita solidarietà, quando non in una forma di tifo sfegatato.

Perché, diciamocelo chiaramente, il misero protagonista della serie a cartoni animati targata Warner Bros. difetta solamente di una cosa: della fortuna. Anni di fallimenti e pranzi saltati non sono certo imputabili alla scaltrezza dell'avversario, un pennuto che può contare solo sulla velocità e su un faccino simpatico (doti di nascita e di cui non si può arrogare il merito), né alla carenza di ingegnosità (basta osservare la perizia con cui ogni piano per catturare l'azzimato struzzo viene preparato nei minimi dettagli), e neppure alla scarsa qualità dei marchingegni, prodotti e consegnati al mittente dalla prestigiosa ditta ACME.

Dobbiamo rassegnarci al pensiero che, nonostante una perseveranza che tradisce la profonda umanità del personaggio, il fato avverso sia una caratteristica scritta nel codice genetico del povero Wile, una tara ereditaria che si potrebbe ripercuotere sulla sua famiglia.

Lasciamo, quindi, il coyote ai suoi canyon disegnati e alla sua nemesi dal becco giallo e spostiamoci in un ambiente che ci è più consono, quello dei videogiochi.

I paesaggi tridimensionali creati dagli abili programmatori della Infogrames ricordano un'amena località di campagna, con tanto di gregge di pecorelle e cane da pastore. Dove ci sono pecore, però, non può mancare un lupo. Infatti, acquattato dietro un cespuglio, ecco spuntare Ralph, uno smilzo lupacchiotto dallo sguardo famelico. Un brivido di terrore ci correrebbe lungo la schiena, se solo l'aspetto di Ralph non tradisse una strettissima parentela con Wile E. Coyote. Il lupo di campagna, infatti, è il cugino di Wile

"TRENTA MARCHINGEGNI PER ATTUARE I NOSTRI MACHIAVELLICI PIANI STRAMPALATI"

Un altro perdente? Forse no, Ralph ha un asso nella manica: è il protagonista di un gioco d'azione in cui saremo noi a controllarne le mosse. A parte questo dettaglio, però, lo spirito dei cartoni animati rimarrà invariato. Siamo quindi

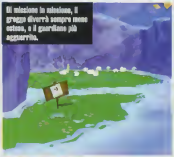
RE (DELLA FORESTA) PER UNA NOTTE



In *Ralph il Lupo all'Attacco*, il protagonista sarà una specie di concorrente in un gioco a premi televisivo, condotto da un'altra star della Warner, il papero Duffy Duck. Altri personaggi resi famosi dai cartoni animati faranno la loro comparsa all'interno delle missioni, ma il gioco sarà costellato da nuove creature non sempre amichevoli. Tra le più peculiari, troveremo un drago, uno squalo e dei fantasmi che adorano una divinità chiamata "Pecora". Possiamo immaginare che questi ultimi non andranno molto d'accordo con il buon Ralph, che adora i teneri ovini per qualità ben più... gastronomiche.


Scenari e paesaggi non mancheranno di ricordarci le esilaranti disavventure televisive dei personaggi Warner Bros.




Di missione in missione, il gregge diverrà sempre meno esteso, e il guardiano più agguerrito.


Combinando tra loro gli strumenti più strani, dovremo portare alla meta la nostra tenera preda.




Nelle nostre incursioni, non dovremo preoccuparci solo del cane da pastore Sam.



impazienti di saltare nella pelliccia del nostro beniamino e affrontare le peripezie di *Ralph il Lupo all'Attacco*.

Lo scopo dei nostri sforzi consisterà nell'impadronirci delle pecorelle del gregge, che per l'occasione saranno difese dal cane Sam. Il titolo sarà composto da diciotto livelli, e il numero degli agnelli diminuirà costantemente, rendendo di volta in volta il cagnone più agguerrito e previdente, e la caccia sempre più pericolosa.

Ogni "missione" risulterà divisa in tre parti. Dovremo, innanzi tutto, trovare gli oggetti che potranno esserci utili; quindi impiegarli, magari combinandoli tra di loro, per riuscire a mettere le zampe sulla nostra povera vittima; infine sfruttare tutte le risorse a nostra disposizione per portare il bottino a destinazione in barba a Sam. Questa formula ci farà collaudare generi molto differenti tra di loro. La prima fase consisterà in una prova di esplorazione, con molti elementi tipici dei giochi di piattaforme, a cui seguirà un momento di infiltrazione e tattica, per concludersi con una sezione all'insegna dei rompicapo, in cui la pecora avrà un comportamento ben definito, che dovremo saper sfruttare a nostro favore.

Come insegnano le tragicomiche gesta del cugino Wile, l'uso della forza bruta porterà quasi sempre a un epilogo ben poco felice, visto che lo zelante Sam è dotato di un fiuto secondo solo ai suoi muscoli, e manca completamente di senso dell'umorismo. Le nostre risorse saranno la materia grigia e l'arsenale di strumenti bislacchi messici a disposizione dal fornitissimo catalogo ACME. Nel gioco ce ne saranno più di trenta, e spazieranno dal classico razzo da mettere sulla schiena, al profumo per attrarre un focoso ariete, senza disdegnare l'immancabile costume da pecora. Tutte le missioni si svolgeranno all'interno di sedici ambientazioni differenti, e molti dei particolari paesaggistici potranno essere utilizzati attivamente per condurci alla vittoria (per esempio i cespugli, dei macigni, un cannone!).

Inutile dire, che una modalità di gioco multiplayer risulterebbe fuori posto in un contesto simile. In fondo, è una questione personale tra noi (cioè Ralph) e Sam, un conto aperto che dovremo attendere a saldare fino alla fine di questa estate. GIOCHI COMPUTER

HALO

Il caso *Halo* approda, finalmente, sui nostri computer.



Questi robot da guardia sono veramente minacciosi: il futuro ci prospetta veramente spettacoli simili?



Un esempio di guida pericolosa: decisamente da brivido.



Corazze cromate e fucili d'assalto devastanti... cosa chiedere di più a uno sparatutto?

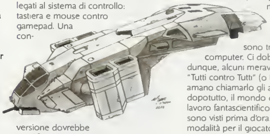
ISTANTANEA SU: HALO

Casa: Microsoft
Sviluppatore: Bungie
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: PII 350, 64 MB di RAM, Scheda 3D da 16 MB.
Internet: www.bungie.net
Nei negozi: Inverno
Perché aspettarlo: È talmente bello che viene da chiedersi se sia reale

SIAMO di fronte a un caso di esaltazione collettiva. Abbiamo visto le meravigliose immagini lasciate circolare ad arte da diversi mesi, e ne siamo rimasti emozionati oltre ogni misura. *Halo* è uno di quei capolavori di splendore grafico e di taglio epico, pensati apposta per vendere migliaia di copie anche soltanto sulla base dei loro meriti tecnologici. Si tratta, come per *Black & White*, di un gioco molto importante per il mondo dei computer.

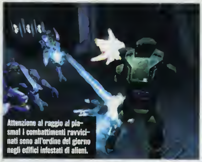
Il suo destino, però, potrebbe essere quello di un titolo sfruttato come punta di diamante per la console XBOX di Microsoft, e solo eventualmente di vedere una conversione per PC. Non a caso, il colosso di Seattle ha acquisito la casa di sviluppo Bungie... Ma come si concretizzeranno l'immenso sforzo produttivo e le risorse economiche investite? Dopotutto, il genere degli sparatutto in prima persona è stato finora appannaggio dei computer, e non si hanno esempi di titoli di questo tipo pensati per console e poi trasferiti su PC. Potrebbe essere proprio *Halo* l'eccezione a questa regola?

Principalmente, i dubbi in merito sono legati al sistema di controllo: tastiera e mouse contro gamepad. Una conversione dovrebbe modificare radicalmente il gioco, ed è questo il motivo per cui nessuno finora ci ha provato, se si esclude *Medal Of Honor*, che comunque sul computer sarà un gioco sostanzialmente diverso.



Probabilmente, quindi, saremo in grado di giocare a *Halo* con il nostro fidato computer da tavolo solo dopo che il titolo avrà visto la luce su XBOX, e una sezione che verrà radicalmente rivisitata sarà quella per le partite in multiplayer: le opzioni per il gioco a schermo condiviso non sono troppo popolari su computer. Ci dobbiamo aspettare, dunque, alcuni meravigliosi scenari per il "Tutti contro Tutti" (o Deathmatch, come amano chiamarlo gli appassionati): dopotutto, il mondo di *Halo* è un capolavoro fantascientifico quale mai se ne sono visti prima d'ora. Non solo, ma la modalità per il giocatore singolo potrà anche essere affrontata con un approccio cooperativo, un metodo interessante che spesso gli sviluppatori si dimenticano di inserire nei loro sparatutto in prima persona. Ormai, i combattimenti a squa-





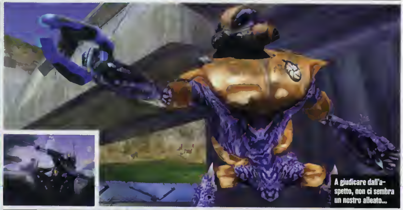
Attenzione al raggio al plasma! I combattimenti ravvicinati sono all'ordine del giorno negli edifici infestati di alieni.



I corridoi alla "Alien" abbondano.



I soldati troppo spavaldi vengono massacrati a dozzine.



A giudicare dall'aspetto, non ci sembra un nostro alleato...



IN BATTAGLIA COL FUORISTRADA

Ci risulta difficile trovare le parole per descrivere come si muovono gli oggetti in *Halo*, e nemmeno le immagini possono rendere giustizia. Non è un caso di arte che imita la vita: siamo di fronte a un videogioco che sembra persino migliore della realtà. Con i veicoli fuoristrada si possono fare cose assurde, senza nemmeno doversi preoccupare di non ammaccare la carrozzeria.





Le ambientazioni del gioco riescono ad avere degli effetti ipnotici.



In certi momenti, *Halo* ricorda capolavori del grande schermo come "Guerre Stellari".

"*HALO* È UN CAPOLAVORO DI SPLENDORE GRAFICO E SONORO DAL TAGLIO EPICO"

dre sono praticamente irrinunciabili! Bungie non ha sicuramente paura di sperimentare con i canoni del genere: i veicoli saranno pilotati con una prospettiva in terza persona, un po' per mostrare il loro aspetto agguerito, un po' per migliorare la loro funzionalità.

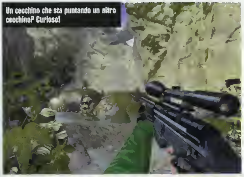
Proprio i mezzi, infatti, dovrebbero costituire uno dei punti di forza di *Halo*, grazie alla libertà di movimento e alla possibilità di scorrazzare velocemente nelle spettacolari ambientazioni del gioco. Come accadde per *Half-Life*, e per tutte le altre rivoluzioni a cui abbiamo assistito in campo videoludico, quello che colpirà i giocatori smaliziati sarà la cura per i dettagli. Ci riferiamo a particolari come la possibilità di montare una torcia sulla canna di un fucile, o di usare il calcio di quest'ultimo per infierire sugli alieni. Per quanto gli ambienti di gioco siano affascinanti da guardare, consentiranno anche momenti d'azione estremamente realistici: gli scossoni e i sobbalzi che potremo ammirare sui passeggeri di una jeep saranno veramente notevoli.

I Covenant, gli avversari extraterrestri e ipertecnologici, verranno riprodotti con abbondanza di cromature e con animazioni fluide, mentre i compagni umani mostreranno un comportamento esuberante, che farà da contraltare alla lucida freddezza da macchina di morte del nostro alter-ego. Con il nostro protagonista-cyborg potremo fare di tutto: dal cecchinaggio al pilotare un hovercraft alieno, il Banshee.

Rubare la tecnologia del nemico, infatti, non sarà solo un modo come un altro per facilitare i combattimenti, ma si rivelerà un elemento necessario per riuscire a procedere nel gioco. *Halo* ha tutte le carte in regola per soddisfare sia l'occhio, sia il desiderio di sostanza: resta da vedere se saprà trasmetterci fino in fondo la vera essenza del divertimento. Nel frattempo, l'attesa si fa sempre più impaziente.

GLOBAL OPS

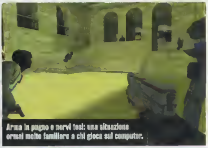
La sfida per decretare il miglior sparatutto a squadre è stata lanciata!



Un cecchino che sta puntando un altro cecchino? Curioso!



Global Ops vanterà tocchi speciali di realismo, e situazioni complesse e credibili.



Arma in pugno e nervi tesi: una situazione ormai molto familiare a chi gioca sul computer.

E' possibile affermare che, in buona misura, la vita è un gioco di squadra. I programmatori della Barking Dog hanno compreso questa verità sin da quando iniziarono a lavorare al Mod per *Half-Life* intitolato *Counter-Strike beta 5*, e oggi continuano a dedicarsi con impegno per realizzare la loro intuizione, insieme a una quantità di altri sviluppatori, sperando che il pubblico persista nell'apprezzare i risultati dei loro sforzi.

Global Ops è uno sparatutto in prima persona a squadre, ambientato in un mondo molto vicino alla realtà. L'idea di base è già stata sfruttata per almeno una dozzina di Mod negli ultimi mesi, ma questo gioco si propone come un prodotto totalmente nuovo, pensato per sfidare niente meno che un classico del genere come *Team Fortress 2*, del quale fra l'altro riprende buona parte dei punti di forza: un caposquadra che può dirigere l'azione con una visuale dall'alto, comandi vocali e obiettivi secondari da raggiungere. Sono presenti diverse classi di personaggi, che dovranno essere bilanciati perfettamente tra di loro affinché la squadra abbia successo: non si può scendere in campo con un team composto soltanto da demolitori, o unicamente da cecchini o da medici!

Ogni personaggio è dotato di equipaggiamento speciale per le sue mansioni, ma anche di un "indicatore di morale", che influisce su come si comporta: un soldato rude e addestrato al combattimento corpo a corpo si farà prendere dal panico in misura minore rispetto a un medico, che ha passato la vita chiuso in ambulatorio.

"I MEMBRI DI OGNI SQUADRA DOVRANNO ESSERE BILANCIATI PERFETTAMENTE TRA DI LORO"

Anche visivamente *Global Ops* non delude: tecniche grafiche molto avanzate consentono ai personaggi di muoversi fluidamente e di sporcarsi realisticamente di sangue e fango durante i combattimenti. Tuttavia, l'abbondanza di Mod gratuiti e di giochi di questo genere è in crescita vertiginosa e costante. Nel corso dell'anno, potremo verificare se *Global Ops* avrà degli elementi in grado di distinguerlo nettamente dalla concorrenza e di decretarne il successo commerciale.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: GLOBAL OPS

Casa: Crave Entertainment

Sviluppatore: Barking Dog

Genere: Sparatutto in prima persona

Requisiti di sistema: PII 400, 64 MB RAM

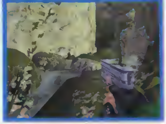
Internet: www.barkingdog.com

Nei negozi: Inverno

Perché aspettarlo: Azione infuocata in ambientazioni reali, esplosioni, cecchini; insomma, tutto ciò che piace gli appassionati del genere sparatutto.

UN ATTIMO DI PAUSA

In *Global Ops*, quando si muore bisogna aspettare un certo intervallo di tempo prima di riapparire su di un elicottero, un APC o un veicolo da assalto, insieme agli altri nostri compagni. In questo modo, avremo il tempo di preparare qualche piano d'attacco alternativo, prima di tuffarci nuovamente sul campo come rinforzi per i nostri commilitoni sopravvissuti.



MAFIA

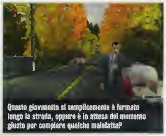
Quando la malavita organizzata diventa un videogioco dalle caratteristiche straordinarie...



Il dettaglio grafico è sbalorditivo non solo per gli ambienti, ma anche per i personaggi. Il viso di questo tizio è assolutamente realistico.



La città di Lost Heaven disporrà anche di una vasta zona periferica, che ci permetterà di esplorare ambienti diversi dalla metropoli, come questa strada immersa nel verde.



Questo giovanotto si semplicemente è fermato lungo la strada, oppure è io attesa del momento giusto per compiere qualche malefatta?

ISTANTANEA SU: MAFIA

Casa: Take2

Sviluppatore: Digital Illusion

Genere: Azione

Requisiti di sistema: PII 400, 64 MB

Internet: www.mafia-game.com

Nei negozi: Inverno 2001

Perché aspettarlo: È uno dei giochi più ambiziosi in via di sviluppo. Una città di dodici miglia quadrate da esplorare, la possibilità di guidare tanti veicoli, l'azione, l'avventura e una trama che si preannuncia molto solida: c'è di tutto!

QUANTE volte abbiamo sentito parlare di giochi che potevano vantare livelli immensi, pieni di dettagli e particolari sfolgoranti nei quali immergerci? Abbiamo perso il conto. Certo è che nessuno, finora, si era spinto alla mostruosa dimensione (almeno per un videogioco) di circa quaranta chilometri quadrati, liberamente esplorabili in lungo e in largo, a piedi o a bordo di un'automobile, con la possibilità di entrare in un qualsiasi locale e interagire con gli abitanti.

Bene, se le promesse non verranno deluse, con *Mafia* la Digital Illusion offrirà proprio questo. La città di Lost Heaven, realizzata come ambientazione del gioco, sarà simile in tutto e per tutto a un agglomerato urbano degli anni '30, e costituirà il luogo dove si svolgerà un'azione di gioco suddivisa in oltre venti missioni, nelle quali impersoneremo un certo Tommy. La sua storia?

È presto detto. Tommy era seduto nel suo taxi, aspettando il prossimo cliente, quando tre malviventi saltarono nella sua macchina e lo obbligarono a intraprendere un inseguimento. Grazie alla sua perfetta conoscenza della città e alle sue doti di eccellente conducente, riuscì perfettamente nell'intento. Tutto ciò portò Tommy a incontrare il boss mafioso Don Salieri, che gli offrì di entrare a far parte del clan. Un'offerta che non poteva rifiutare...

Se la trama risulta intrigante, le specifiche tecniche del gioco sono davvero spaventose; si parla, come abbiamo già detto, di un ambiente di gioco enorme, esplorabile in lungo e in largo, con la possibilità di utilizzare la bellezza di sessanta veicoli, perfettamente riprodotti, e di guidare attraverso la città, oppure, veramente incredibile, di competere con altri veicoli nell'autodromo cittadino.

"UNA DETTAGLIATISSIMA CITTÀ VIRTUALE IN MANO ALLA MAFIA!"

L'arsenale a nostra disposizione è altrettanto impressionante, con pistole, fucili a pompa e altri aggeggi in pieno stile anni '30.

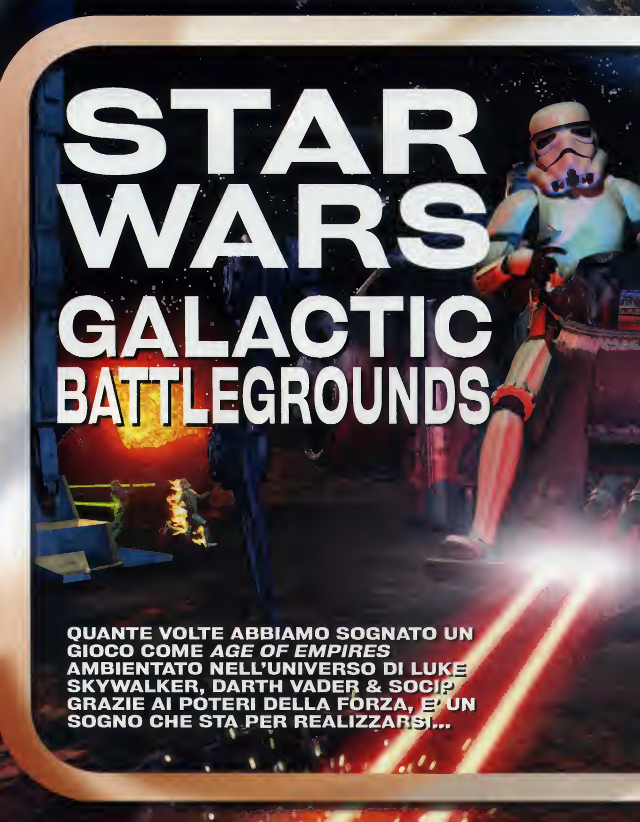
Sette modalità di gioco in multiplayer completano l'offerta di un titolo che, se tutto andrà come dovuto, potrebbe rivelarsi davvero rivoluzionario.

UN PRODOTTO DI ESPORTAZIONE

Insieme ad altri articoli rinomati come la Ferrari, gli spaghetti, la pizza e i capi di abbigliamento firmati, noi italiani abbiamo avuto la sfortuna di esportare all'estero anche cose meno piacevoli, come la mafia. Non è certo lusinghiero il fatto che, fuori dai confini della nostra penisola, si pensi all'Italia accomunandola all'idea del crimine organizzato; tuttavia, ben vengano giochi come questo, dove possiamo comprendere come un mondo così violento sia accettabile solamente quale sfondo per un innocuo videogioco.



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



QUANTE VOLTE ABBIAMO SOGNATO UN GIOCO COME *AGE OF EMPIRES* AMBIENTATO NELL'UNIVERSO DI LUKE SKYWALKER, DARTH VADER & SOCI? GRAZIE AI POTERI DELLA FORZA, E' UN SOGNO CHE STA PER REALIZZARSI...





UNA cosa è certa: volare nello spazio da soli, senza nemmeno un'unità R2 con cui parlare, è un'esperienza desolante, ma quali altre opzioni abbiamo? L'impero potrebbe fermarci in qualsiasi momento e decidere di farci fuori, o di torturarci per ottenere le informazioni di cui siamo in possesso e *poi* farci fuori. Perché i Jedi oscuri devono sempre essere così terribili?

In ogni caso, le informazioni in nostro possesso possono essere vitali per la sopravvivenza della Ribellione, informazioni riguardanti *Galactic Battlegrounds* della LucasArts. Sono finiti i tempi in cui bighellonavamo tra le taverne di Mos Esley. Ora che siamo a conoscenza di *Battlegrounds*, i nostri giorni in questa galassia sono contati...

"Dicevi che volavi asserci quando facevo un arrore: bah, questa volta ci siamo."

Tutto è cominciato qualche settimana fa, sulla Terra, all'incontro con gli uomini della LucasArts. Abbiamo subito sentito voci di corridoio riguardanti un nuovo gioco su "Guerre Stellari", ma sembrava che nessuno ce ne volesse parlare.

Per un Jedi sarebbe facile farsi dare le informazioni di cui ha bisogno, ma anche noi viaggiatori spaziali abbiamo imparato qualche trucchetto qua e là, e siamo riusciti comunque nel nostro intento. L'idea di un gioco strategico in tempo reale ambientato nell'universo di "Guerre Stellari", tutto sommato, non è nuova, basta ricordarsi di *Force Commander*.

Purtroppo la giocabilità e l'iA, nonché una grafica povera e un sistema di controllo imperfetto, hanno rovinato quello sforzo. Abbiamo dunque chiesto a Garry Gaber, responsabile per *Force Commander* e direttore di questo nuovo progetto, perché è convinto che le cose, questa volta, andranno diversamente.

Ci ha assicurato che alla LucasArts hanno appreso la lezione, dopo la prima esperienza in materia. Gli sviluppatori pensavano che un sistema 2D fosse fondamentale per avere una grande scala di gioco, senza scendere a compromessi sulle performance del prodotto. Era stato speso troppo tempo nella creazione del sistema tridimensionale di *Force Commander*: quando il sistema grafico risultò approntato, il gioco era talmente vicino alla data di uscita che non rimaneva davvero tempo, a Gaber e al suo team, per realizzare il gioco che effettivamente avevano avuto in mente.

"Hai imparato molto, giovane Skywalker."

Per non cadere nella stessa trappola tecnologica, la LucasArts ha chiesto la licenza di utilizzo del sistema 2D usato dalla Ensemble Studios per *Age of Empires II*. Tutte le imprese che avevano dovuto superare per il titolo precedente (caratteristiche tipiche del genere come le formazioni, i vari tipi di interfaccia per le civiltà coinvolte, eccetera) si sono trasformate, quindi, in problemi già brillantemente risolti dai creatori di quel sistema grafico.

Questo dovrebbe dare a *Battlegrounds* un aspetto migliore di qualsiasi gioco





La LucasArts ha dovuto prendersi qualche libertà con la scala delle unità, per renderle tutte giustamente riconoscibili.

ANDIAMO IN IMMERSIONE

In *Galactic Battlegrounds* è stata aggiunta la possibilità di combattere sott'acqua, in modo particolare per la razza dei Gungan, che possiede anche edifici subacquei costruiti sotto cupole di cristallo e vari tipi di sottomarini. Senza dispositivi di segnalazione particolari, è impossibile per il nemico riuscire a rilevare la presenza di unità subacquee. Le navi, ad esempio, hanno bisogno di una scorta di caccia per poter trovare i sottomarini nascosti. Gli Imperiali non hanno unità subacquee, ma dispongono di ottimi sistemi d'allarme a lungo raggio e di navi molto potenti, mentre i Ribelli e i Wookie contano, nel loro parco mezzi, alcuni tipi di sottomarini.

tridimensionale, con molte unità diverse e un sistema di controllo che non ostacola l'azione di gioco. Inoltre, la tecnologia della Ensemble arriva già fornita di una serie di opzioni multiutente che i ragazzi della LucasArts hanno tutta l'intenzione di sfruttare a dovere.

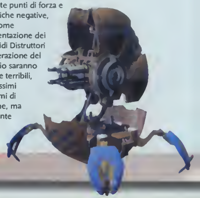
Forse, alcuni penseranno che si tratta di un passo indietro rispetto a un sistema tridimensionale, e c'è stata una fase dello sviluppo in cui i programmatori hanno preso in seria considerazione la possibilità di creare un sistema del tutto nuovo, scrivendolo da zero. Gaber, però, è stato motivato nella sua decisione da diversi fattori: la possibilità di concentrarsi su quello che la LucasArts sa fare meglio, cioè la creazione dell'atmosfera e della storia, l'opportunità di avere un aspetto grafico più gradevole e accessibile a un pubblico vasto, senza requisiti di sistema esosi, e via di questo passo.

Sebbene il team di sviluppo stia sfruttando lo scheletro del lavoro fatto per *Age of Empires II*, e molte meccaniche rimangano identiche, è ovvio che l'esperienza dovrà essere unica e nuova per i giocatori.

Ci saranno sei diverse civiltà, che saranno le protagoniste di altrettante diverse campagne di gioco, le quali copriranno un periodo vasto, da appena prima dell'inizio degli eventi descritti in "Episodio I" fino alla fine de "il Ritorno dello Jedi", con sviluppi tecnologici e mezzi differenti (come generatori di scudi d'energia, unità aeree e sottomarine) e, ovviamente, ambientazioni uniche.

Ritroveremo i Wookie, la Federazione del Commercio, gli abitanti di Naboo, i Gungan, l'impero Galattico e la Nuova Repubblica, ognuno con un'interfaccia grafica diversa e personalizzata. Inoltre, gli sviluppatori si sono assicurati che tutti i personaggi descritti nei film facciano la loro parte all'interno di queste campagne.

Ogni civiltà, inoltre, avrà ovviamente punti di forza e caratteristiche negative, proprio come nell'ambientazione dei film. I droidi Distruttori della Federazione del Commercio saranno veramente terribili, con moltissimi fotogrammi di animazione, ma praticamente tutti i





Tutte le razze del gioco hanno unità navali ma soltanto i Gungan possiedono i sottomarini.

mezzi e le navi che abbiamo imparato a conoscere sul grande schermo stanno ricevendo lo stesso trattamento, come è giusto aspettarsi da un titolo di questa portata.

A quanto pare, questa decisione ha pagato, dato che il lavoro di sviluppo è stato reso molto più fluido ed efficace, con un numero incredibilmente basso di bachi e problemi da risolvere di volta in volta. Il responsabile del progetto è convinto che lo scarso successo di *Force Commander* sia da imputare al fatto che l'utilizzo di un sistema 3D reale, in questo genere videoludico, sia un passo ancora troppo azzardato. Inoltre, le diverse fasi del progetto sono state ulteriormente semplificate dall'ottima relazione tra la LucasArts e la Ensemble, i cui esperti hanno seguito passo per passo la creazione di questo gioco, fornendo aiuto e consiglio in termini di design, programmazione e persino di grafica.

"Non avata mai santito pariara dai Millennium FalconP È la nava cha ha fatto la rotta di Kessal in mano di dodici parsac!"

Chi ha giocato a uno dei titoli della serie *Age of Empires* sa che, ogni tanto, gli uccelli volano sulla scena: un piccolo ma grazioso dettaglio. La LucasArts ha preso questo particolare, lo ha analizzato e lo ha trasformato in qualcosa di completamente diverso: ora avremo a nostra disposizione unità volanti, che verranno usate moltissimo nel sistema strategico di *Galactic Battlegrounds*.

Ogni civiltà disporrà di forze aeree (Caccia Ala-X, Caccia TIE, Snow Speeder eccetera) e i Gungan avranno nel loro arsenale anche dei sottomarini.

Sotto questo punto di vista, non c'è dubbio che le influenze più interessanti che si possono scorgere nel gioco, derivano da capolavori come *Dune II* e *Command & Conquer*. Gaber ha insistito molto per



Ecco una battaglia degna dell'inizio de "L'Impero Colpisce Ancora".

avere un sistema di selezione delle unità semplice e intuitivo, e questi nuovi mezzi volanti rimarranno sospesi a mezz'aria fino quando non verrà loro dato un ordine, piuttosto che prevedere complesse manovre da parte del giocatore.

Naturalmente, il fatto di non aver visto una certa unità nei film non significa automaticamente che quel veicolo non esista: i grafici di questo progetto hanno analizzato tutti gli schizzi preparatori di installazioni e mezzi che non sono stati usati nella versione finale delle pellicole cinematografiche, e hanno deciso di includere queste "nuove" creazioni nel gioco.

Per evitare che ogni civiltà sia caratterizzata da tecniche di funzionamento talmente diverse da gettare i giocatori nello sconforto, in *Galactic Battlegrounds* gli edifici con la stessa funzione avranno un aspetto abbastanza simile, e il passaggio da una campagna all'altra sarà molto semplice.

Cristopher Williams, responsabile grafico del progetto, ha spiegato nel dettaglio questo concetto. Gli edifici dell'Impero, per esempio, avranno un aspetto angoloso e metallico, come un Incrociatore Stellare, mentre quelli dei Wookie saranno edifici elevati e composti di legno, con riferimento al loro pianeta natale Kashyyk. Ogni Fabbrica di Armi Pesanti, però, avrà un profilo standard, in modo che i giocatori non debbano imparare un nuovo gioco ogni volta che intraprenderanno la campagna

GLI EROI DEL FILM

Uno degli aspetti più divertenti di *Galactic Battlegrounds* è l'inserimento dei più famosi personaggi presenti nei film della saga. In modalità multigiocatore avremo accesso a tutti gli eroi. Ecco alcuni dei più famosi che potremo incontrare.



LUKE SKYWALKER
"Stavo andando alla Stazione Tahashi, per prendere dei trasformatori di potenza!"



DARTH VADER
"Ora il cerchio è completo: quando ti lasciai ero solo un allievo, ma ora sono io il maestro."



R2-D2
"Il mio nome è R2-D2." (traduzione dell'accozzaglia di fischi usata dal droide per comunicare).



C-3PO
"Come siamo finiti qui? Non riesco a capire. Sembra che siamo nati per soffrire."



IMPERATORE PALPATINE
"Distruggimi con la potenza del tuo odio, e il tuo viaggio verso il Lato Oscuro sarà compiuto."



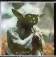
PRINCIPESSA LEILA
"Un giorno o l'altro ti sbaglierai, e spero solo di esserci."



HAN SOLO
"Sono il comandante del Millennium Falcon. Chewie mi dice che avete bisogno di un passaggio"



OBI-WAN
"Se mi abbatti, lo diventerò più potente di quanto tu possa immaginare."



YODA
"Sei il grande guerriero Jedi?" "Guerra non fa nessuno grande"



YU-REE KENOBI
"La Forza vi accompagnerà. Sempre. Forse. Magari. Non so."





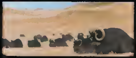


Gungan contro Federazione del Commercio. Riusciremo a sopravvivere?



CAMPI DI BATTAGLIA

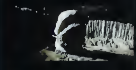
Forse più di qualsiasi altro titolo visto finora, *Star Wars: Galactic Battlegrounds* mostra tutti i luoghi conosciuti nei film, permettendo al giocatore di immergersi completamente nell'atmosfera di "Guerre Stellari". Oltre a Hoth, Naboo e alle altre ambientazioni mostrate in queste pagine, ecco cos'altro dovremo aspettarci:



Tatooine: È il mondo natale di Luke. Le battaglie si svolgeranno sulle dune di sabbia del deserto.



Città delle Nuvole: Il Millennium Falcon atterrò qui per compiere delle riparazioni ma Han e Leila vennero traditi da Lando Calrissian. Bespin offrirà la possibilità di combattere in ambienti chiusi, con un numero limitato di unità.



Cintura degli Asteroidi: Un livello particolarmente interessante, con picchi e voragini di roccia che offriranno una sfida ambientale ulteriore, oltre a quella della missione in sé.

successiva. Chi si è stancato degli ambienti di gioco limitati di *Age of Empires II* troverà pane per i suoi denti con questo titolo: la LucasArts sta creando quattordici nuovi ambienti composti da più di cinquanta tipi di terreni differenti.

Questi luoghi andranno dalle dune di sabbia dei deserti di Tatooine, ai canyon ghiacciati di Hoth, fino a posti più esotici, come le stazioni orbitali, i campi di asteroidi e persino la metropoli della Città Imperiale.

Ogni ambiente avrà un effetto diverso sulla velocità delle unità, sulla costruzione degli edifici e sulla possibilità di movimento delle truppe terrestri.

All'interno di tali paesaggi, potremo cercare le quattro risorse indispensabili per una campagna di successo. Questi oggetti (il cibo prodotto nelle fattorie, dagli animali e dalle piante, il carbone proveniente dagli alberi, il metallo delle miniere e i cristalli di "ilum" per le spade-laser) dovranno essere sfruttati dalle varie civiltà in modo differente e peculiare. L'Impero, per esempio, userà principalmente metallo e cristalli di ilum, mentre il carbone sarà la risorsa più importante per i Wookie.

"Hai fatto il tuo primo passo in un mondo più vasto."

Sebbene gli sviluppatori si stiano sforzando di fornire al gioco solide opzioni multiutente (fino a otto giocatori Via LAN o Internet), non c'è rischio che il giocatore singolo si annoi.

Le sei campagne seguiranno cronologicamente gli eventi dei film, e ognuna di esse offrirà una storia convincente e ben articolata, usando i personaggi più famosi della saga come alter-ego del giocatore e come unità all'interno dell'ambiente virtuale. Ogni campagna, insomma, proporrà i protagonisti e gli antagonisti classici di quel particolare periodo "storico".

Questo non è tutto: le campagne saranno suddivise in sei missioni, che seguiranno i dettami cronologici delle storie, più una missione bonus che se ne distaccherà del tutto! Per esempio, potremo giocare con la Federazione del Commercio sotto il nostro controllo e cercare di risolvere la battaglia di Naboo come se Anakin Skywalker non fosse riuscito a distruggere la Nave Controllo dei droidi.

La LucasArts non ha mai deviato molto dalla cronologia ufficiale, e un'idea simile risulta quindi originale e divertente. Luoghi ben conosciuti, come Bespin o Tatooine, avranno un fascino particolare: queste battaglie, combattute per la maggior parte al di fuori degli eventi raccontati nei film, ora saranno a nostra completa disposizione.

"Preferirei baciare un Wookie!"

Ognuna delle sei campagne si svilupperà attorno a un personaggio centrale della saga. La prima è, fondamentalmente, uno scenario introduttivo, in cui seguiremo il padre del famoso Chewbacca e il resto dei Wookie fino a quando non avremo ben capito tutti i meccanismi di controllo di *Galactic Battlegrounds*.

Sarà il Cavaliere Jedi Qui-Gon Jinn a guidarci, insegnando ai Wookie come costruire un'efficiente base e come affrontare i nemici. Fatto questo, potremo lanciarci nel vivo del gioco, cioè nella seconda campagna.

In questo caso, saremo dalla parte della Federazione del Commercio. Poi avremo ai nostri ordini Boss Nass e i Gungan (e dovremo imparare a utilizzare i sottomarini a nostro vantaggio), quindi nientemeno che Darth Vader e l'Impero Galattico.

La storia della Principessa Leila e della Nuova Repubblica sarà al centro della quinta campagna, per finire con un altro Wookie, Chewbacca, nella lotta di liberazione del suo pianeta natale.

Per ciò che riguarda il livello di difficoltà, sembra che la curva di apprendimento e la complessità delle



Ecco una battaglia delle truppe Imperiali contro quelle dell'Alleanza Ribelle.





singole missioni saranno, rispetto a titoli come *Age of Empires* o *Conquerors*, alla portata di un maggior numero di persone. Potremo comunque scegliere tra tre livelli differenti, a seconda delle nostre capacità strategiche e organizzative.

Chiaramente, i personaggi centrali saranno uno degli aspetti più divertenti per gli appassionati dei film: non soltanto potremo interagire con gli eroi e con i nemici che abbiamo nominato finora, ma saremo in grado di controllare praticamente qualsiasi personaggio importante che compaia nella saga.

Naturalmente, la morte di un protagonista significherà la fine della missione. in compenso, questi eroi avranno caratteristiche notevolmente superiori rispetto a tutte le altre truppe "comuni" ai nostri comandi.

In modalità a giocatore singolo, questo approccio potrà essere limitato dalle esigenze della storia, ma in multiplayer tutti i protagonisti (Han Solo, Yoda, Darth Vader...) saranno a disposizione dei giocatori.

Un programma consentirà, inoltre, di creare nuove battaglie, mischiando differenti civiltà e periodi storici a nostro piacimento (pare che sarà possibile anche ricostruire il famoso canaione della Morte Neral).

Se i personaggi non ci basteranno per passare lunghe sere di divertimento da soli o con gli amici, potremo sempre assoldare un po' di cacciatori di taglie, unità a disposizione di tutte le civiltà presenti nel gioco. Il loro aspetto sarà facilmente riconoscibile (Boba Fett per l'impero o Boussh per l'Alleanza Ribelle), anche se puramente iconografico, e lo stile di comportamento risulterà sempre più o meno simile. L'utilizzo principale dei cacciatori di taglie sarà quello di spie, che cercheranno di scoprire le installazioni del nemico, ma potranno diventare anche forze segrete al nostro servizio.

"La Forza scorre potente in quest'uomo."

Nessun gioco basato su "Guerre Stellari" sarebbe completo senza i Cavalieri Jedi, e *Galactic Battlegrounds* paga il suo tributo a questi personaggi incredibilmente azzeccati.

Ogni civiltà potrà usare i Jedi e, secondo quanto dice Gaber, essi si presenteranno esattamente come compaiono nei film: si alleeranno con una particolare civiltà pur non essendone parte integrante. Saranno ottimi combattenti nel corpo a corpo, con la possibilità di migliorare durante il gioco attraverso l'esperienza, e controlleranno la mente dei nemici con i loro poteri. L'Intelligenza Artificiale dei Cavalieri Jedi e l'uso della Forza ricordano i preti di *Age Of Kings*, ma naturalmente questi personaggi si differenzieranno dai loro predecessori, per la capacità di aprirsi la strada tra i nemici come un coltello caldo nel burro. Si tratta di truppe molto forti ma, ovviamente, anche molto costose. Tra i poteri della Forza ci saranno: la possibilità di captare la presenza del nemico, che verrà sviluppata nell'edificio del Consiglio Jedi, quella di muoversi silenziosamente tra le truppe avversarie e l'invisibilità.

Per quanto abbiamo avuto modo di vedere, i Jedi in *Galactic Battlegrounds* si comportano proprio come nei film. I Cavalieri Jedi della Nuova Repubblica avranno le spade laser normali, mentre quelli utilizzati dalla Federazione del Commercio preferiranno quelle a lama doppia, come la micidiale arma utilizzata da Darth Maul.

Ora che le informazioni in nostro possesso sono state rese pubbliche, l'impero forse smetterà di darci il tormento, inseguendoci in ogni angolo della galassia. Speriamo che l'Alleanza Ribelle possa mettere le mani su questo gioco prima dell'Impero Galattico; così, la nostra guerra di liberazione sarà certamente vinta! Quando le spie Bothan ci faranno sapere di più su questo progetto, non mancheremo di rendere le informazioni pubbliche, per tutti i combattenti per la libertà della Repubblica! GIOCHI COMPUTER

GLI EDIFICI DELLA FORZA

Una delle strutture più importanti che sono state aggiunte al sistema della Ensemble è il Centro Energetico, fulcro di una serie di linee che forniscono potenza a ogni struttura adiacente. Una struttura che non viene connessa a uno di questi centri, tuttavia, continua a funzionare al 25% della sua efficienza effettiva. I Generatori di Scudi sono un'altra caratteristica tipica di "Guerre Stellari" e raddoppiano i punti di resistenza di qualsiasi unità all'interno del loro raggio d'azione. Questo, ovviamente, rende inutili mura e fortificazioni come strutture difensive. Ogni civiltà dispone di truppe e unità più o meno equivalenti, anche se personalizzate e rese leggermente diverse per dettagli o caratteristiche grafiche: i Generatori di Scudi dei Gungan, ad esempio, vengono portati a dorso di dinosauro. La struttura più importante di tutte, come in molti giochi di questo genere, rimane il Centro di Comando. La sua eventuale distruzione significa il sicuro fallimento della missione in corso.



RAVEN Software capì che il suo prodotto avrebbe avuto un grande impatto sul pubblico, quando un certo senatore (e aspirante vicepresidente) americano definì *Soldier Of Fortune* (*SOF*, per gli amici) uno dei giochi più depravati, osceni e offensivi mai creati. Mentre i perbenisti si infiammavano, il mondo dei videogiocatori si godeva uno dei titoli d'azione più innovativi ed emozionanti mai apparsi fino ad allora. Il nostro consiglio, rivolto sia a chi lo considera un gran gioco, sia a chi pensa che avrebbe dovuto essere proibito, è di tenere gli occhi aperti sul seguito *Soldier Of Fortune 2*.

Nel tentativo di sorpassare i traguardi raggiunti da *SOF* con il sistema grafico di *Quake II*, il seguito trarrà giovamento dalla tecnologia di *Quake III: Team Arena*. *Star Trek Voyager: Elite Force* è stato una convincente dimostrazione da parte di Raven del suo livello di confidenza e di talento con i mezzi oggi disponibili, e ovviamente dobbiamo aspettarci che il sistema grafico originale venga arricchito da una nuova versione della tecnologia per la trasposizione dei danni subiti in battaglia, denominata GHOUL: non dimentichiamo, poi, che tutta questa meraviglia trarrà vantaggio dall'imminente acceleratore grafico GeForce3 di Nvidia. Per esempio, i personaggi passeranno dall'essere composti con 400 poligoni a 3000, e le armi da 500 a 5000. Questo, ovviamente, provocherà un grande aumento del dettaglio negli oggetti animati e nelle ambientazioni. Il mercenario John Mullins tornerà sia come personaggio nel gioco, sia come consulente del team di sviluppo, per garantire la massima autenticità militare al titolo. "(Mullins) ha suggerito alcune missioni basate sulle sue esperienze di



Il gioco offrirà un incredibile livello di dettaglio e di realismo, come illustrato dall'effetto ruggine sulle sbarre di questa cella.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Tempi duri per il terrorismo mondiale: è tornato John Mullins!



Il sistema grafico di *Quake III: Team Arena* gestisce con facilità livelli molto vasti.

combattimento reali", conferma il direttore del progetto Jon Zuk. "È anche stato di grande aiuto per risolvere dubbi tecnici riguardanti le armi. Nel corso dello sviluppo, ci faremo aiutare da John per definire la precisione delle armi e, auspicabilmente, per riprodurre le stesse tattiche utilizzate da nemici veri".

Zuk pone l'accento sul fatto che Raven desidera rendere *SOF 2* il più realistico possibile nella rappresentazione delle armi e delle tattiche militari.

Saranno presenti mini-mitragliatori Uzi a 9mm e carabine M-4, passando per i mitra M-60; non mancheranno nemmeno delle postazioni di fuoco fisse, da utilizzare in maniera simile a quanto avverrà nell'imminente *Return To Castle Wolfenstein*. Proprio per garantire un'atmosfera credibile, questa volta non appariranno fucili a microonde o diavolerie fantascientifiche di qualsiasi sorta, e gli effetti di alcune armi saranno resi meno devastanti. Per esempio, sarà impossibile far saltare la testa a un nemico con un singolo colpo di Desert Eagle. Anche se vedremo meno effetti plateali, bisogna però precisare che la nuova versione del sistema GHOUL consentirà finezze mai sperimentate finora e, alla fin fine, gli scontri a fuoco saranno ugualmente molto cruenti. Il gioco originale vantava personaggi con 12 aree di danno e 22 punti di impatto, riuniti in quadranti come il torace superiore destro, lo stomaco e così via: sia che si sparasse una spanna sopra il cuore o sotto di esso, il risultato visivo era lo stesso.

Con il GHOUL II, la rappresentazione dei danni sarà accurata al millimetro, grazie all'uso di 30 aree: osserveremo con precisione il foro d'entrata e di uscita del proiettile! Le animazioni che accompagnano il decesso dei nostri avversari sono passate dalle 20 del gioco originale al centinaio, e anche la varietà di nemici è considerevolmente aumentata: 15 modelli base di personaggi (il triplo del primo *SOF*), personalizzabili con diversi capi di abbigliamento ed equipaggiamenti, per un totale di moltissime combinazioni di colore della pelle, di stazza e di conformazione fisica. Durante alcune fasi dello sviluppo, Raven si è rivolta alla vasta (e un po' inquietante) base di conoscenze di Mullins, per delucidazioni sugli effetti delle 13 armi e dei sei o sette tipi di granate presenti nel gioco, chiedendo suggerimenti su come aumentare il loro realismo. Forse stanno cercando di incorrere in grane con i censori?

Brian Raffel, capo della società, ha detto: "Un uomo ucciso da un mitragliatore non è un bello spettacolo, e se qualcuno vuole criticare il gioco per la sua violenza, faccia pure". Se non altro, la violenza sarà almeno in parte motivata dalla complicata trama che gli sviluppatori stanno

"Gli scontri a fuoco con i nemici saranno sempre molto cruenti e violenti"



FACCIA DA GUERRA

Il volto del dolore

SOF 2 vanta sicuramente il più elevato livello di dettaglio nelle animazioni facciali che si sia mai visto. Questi volti ultra-realistici sono una testimonianza del talento di Raven











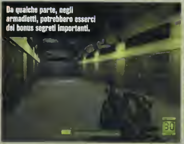
Raven ha creato un nuovo effetto nebbia, che rende i livelli nella giungla particolarmente convincenti. Ci viene quasi voglia di andare a caccia del Colonnello Kurtz del film "Apocalypse Now".











Da qualche parte, negli armadietti, potrebbero esserci dei bonus segreti importanti.

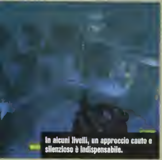




Il gazebo di bambù non offre esattamente una protezione elevata.



Anche gli ambienti chiusi promettono momenti di grande atmosfera.



In alcuni livelli, un approccio cauto e silenzioso è indispensabile.



inserendo nel gioco. Questa volta, Mullins verrà chiamato per fermare un misterioso gruppo di terroristi prima che scateni un virus letale, creato da alcuni scienziati russi vendutisi al miglior offerente dopo la fine della Guerra Fredda. La storia si svolgerà per mezzo di un buon numero di scene animate, realizzate con la grafica di gioco, e di eventi programmati all'interno delle sezioni interattive. Mullins verrà aiutato da una compagna (il suo vecchio amico Hawk era tragicamente scomparso nel precedente episodio) di nome Taylor, la stereotipata eroina femminile dalle curve siliconate.

"In una missione, ci infiltreremo in una base nemica armati solo di un coltello"

Nel corso della storia di *Soldier Of Fortune 2* avremo l'occasione di visitare alcune ambientazioni meravigliose, sparse un po' per tutto il mondo. Ci infiltreremo in una fortezza piena di terroristi in Colombia, sgattaioleremo su una nave da crociera nella baia di Tampa, ci faremo strada in una prigione di Hong Kong e in altri posti che forse non abbiamo mai sentito nominare (a meno di non essere accaniti giocatori di Risiko), come la Kamchatka. Nel corso di una missione, dovremo infiltrarci in una base nemica armati di un coltello e niente di più.

I programmatori volevano che tutto sembrasse più realistico che nel primo episodio, e grazie al sistema grafico di *Quake III*, sono riusciti a ottenere questo risultato molto più facilmente.

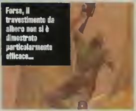
La missione in Colombia è un esempio perfetto di cosa questo significhi: una giungla così aperta e dettagliata sarebbe stata irrealizzabile nel primo *Soldier Of Fortune*. Inoltre, forti dell'esperienza accumulata, i creativi si sono







Nemmeno i tavoli e le sedie sono al sicuro con Mullins in giro.



Forse, il travestimento da albero non si è dimostrato particolarmente efficace...

sbizzarriti nell'uso dei livelli con il terreno in movimento (sul tipo di quello del treno visto nel gioco originale). Una missione di quelle che abbiamo provato in anteprima, convincendoci delle potenzialità di *SOF2*, è stata quella in cui Mullins pilota un FAV (veicolo di attacco veloce, uno dei quattro mezzi a disposizione nel gioco) nel deserto, mentre combatte contro un'orda di terroristi lanciati all'inseguimento.

Per accontentare chi si era lamentato della modesta Intelligenza Artificiale del primo episodio, Raven ha assunto due programmatori dedicati espressamente ai movimenti e al comportamento dei nemici e dei compagni di squadra del giocatore.



Chi ama la gestione dei personaggi di *Star Trek Voyager: Elite Force* sarà poi felice di scoprire che il sistema di IA di questo sparatutto è stato inserito anche in *SOF 2*: comodo, in particolare nelle missioni in cui si deve collaborare con intere squadre di forze speciali. Non dovremo però impartire ordini al gruppo, bensì obbedire a quelli che riceveremo dal nostro leader. Per esempio, potrà esserci ordinato di attraversare un fiume e far saltare il ponte: se rifiuteremo e ci allontaneremo per conto nostro, i nostri compagni inizieranno a darci la caccia. Insomma, la cura dei dettagli è sensazionale, al punto che i nemici parleranno la loro lingua nativa: forse è ora di ripassare il cantonese! Proprio quando ci sembra che Raven non abbia commesso nessun errore, scopriamo però che *SOF 2* non uscirà dotato di un supporto multigiocatore. Perché? Semplice: il team di sviluppo vuole concentrarsi sulla creazione di un prodotto perfetto per il singolo giocatore, un po' come *Deus Ex*. Questo non esclude che, in un secondo tempo, non possa venire pubblicata un'espansione per il multiplayer, proprio come è successo con *Deus Ex* o *Heavy Metal: FAKK2*. Se non altro, il gioco che troveremo nei negozi sarà corredato di un generatore di scenari casuali, che ci terrà occupati anche dopo aver completato la lunga campagna principale. Purtroppo, la data di pubblicazione di *Soldier Of Fortune 2* è ancora piuttosto incerta. Con tutta probabilità, però, non lo vedremo prima del prossimo inverno.

IN POSIZIONE

Sull'attenti, soldato!

Il sistema dei danni GHOUL è decisamente realistico e offre molti più modi del solito per infliggere ferite a un nemico. Violenza gratuita, il massimo del realismo, o semplicemente un po' di tutti e due? Ognuno decida in base alla propria sensibilità.



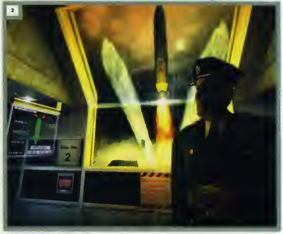


QUESTIONE DI ARMI

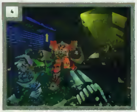
Il bersaglio, questa volta, è davvero sfuggente: il futuro degli sparatutto in prima persona. Avremo bisogno di una rail gun!













1 *Team Fortress 2*: non sarà troppo tardi dopo aver visto *Counter-Strike*? 2 *Duke Nukem Forever*: sfrutterà il sistema grafico di *Unreal*. 3 *Alien Vs Predator*: un classico del terrore. 4 *Project IGI*: ispirato ai titoli per console.

Nel lontano 1993, l'unico punto di riferimento per gli sparatutto in soggettiva era, naturalmente, *Doom*. Durante l'infinita attesa del suo successore, *Doom II*, l'uscita di qualsiasi nuovo titolo di questo giovane genere rappresentava un autentico evento per tutti gli appassionati; persino giochi non certo entusiasmanti come *Rise of the Triad*, presunto seguito di *Wolfenstein 3D*, ricevevano un caloroso benvenuto.

Quando *Duke Nukem* si impose con prepotenza sulla scena videoludica, nel 1996, fu subito chiaro che le cose erano cambiate: un nuovo stile si era affacciato alla ribalta, ironico e parodistico, in rapporto di estrema competizione col precedente, tenebroso e d'atmosfera. Nonostante gli sviluppatori avessero deciso di schierarsi, ispirandosi all'uno o all'altro di quei colossi, le contaminazioni divennero presto evidenti, volute, incontrollabili; di fatto, l'evento diede origine a una rigogliosa moltiplicazione di cloni, sempre più difficili da catalogare.



Gli sparatutto sono considerati violenti e diseducativi. Chissà come mai...

A tutt'oggi, gli sparatutto in soggettiva rappresentano una corposa percentuale dei titoli sul mercato, sfidando non solo le inevitabili polemiche sul loro contenuto, ritenuto violento e diseducativo, ma anche ogni tentativo di classificazione. Il panorama è sempre più composito: vi sono titoli che aspirano a una rinascita del genere attraverso un ritorno alle origini, come *Doom III* e *Duke Nukem Forever*; è possibile ricorrere a licenze illustri per *Jedi Knight 2*, *Dredd Vs Death* e *Aliens Vs Predator 2*; in *Soldier of Fortune 2* continua a riscuotere successo la variante più cruenta del genere, mentre l'enfasi sulle opzioni multigiocatore ha come protagonisti *Unreal Warfare*, *Planetside*, *Halo* e *Team Fortress 2*; infine, si rinnova la fiducia nelle varianti riflessive e sperimentali, rappresentate da *Deus Ex 2* e *Thief III*. Ma qual è l'effettivo orientamento per il futuro degli sparatutto in prima persona?

Per rispondere a questa domanda, risultano di primaria importanza le impressioni degli stessi sviluppatori, in particolare di Levelord (Ritual), Ken Hoekstra (Raven Software), Gooseman (Counter-Strike Team), Warren Spector e Harvey Smith detto Witchboy (Ion Storm). Secondo

Prima domanda
"Saranno molti, in futuro, i titoli ibridi come *System Shock 2* o *Deus Ex*?"

■ Gooseman
Sì, certamente. Sono stati titoli di successo, proprio perché non pretendevano dal giocatore una passione particolare per i generi che riuscivano a unire. Pur non essendo un grande amante dei giochi di ruolo, ho trovato *Deus Ex* del tutto soddisfacente anche come sparatutto. Qualsiasi genere può essere fuso con gli sparatutto in soggettiva, perché no, anche i giochi di strategia.

■ Kenn Hoekstra
Senza dubbio. C'è ancora molto da scoprire.

■ Warren Spector
Lo spero proprio! Sono davvero stanco di titoli convenzionali. il mondo videoludico ormai ha raggiunto un buon livello di maturazione, per cui possiamo fondere i generi, rivoluzionarli, crearne di nuovi. Gli sviluppatori di *Deus Ex*, evidentemente, volevano anche far sentire in colpa tutte le case di software che sfornano titoli sempre uguali.

■ Witchboy
L'approccio di giochi come *Deus Ex* consiste nell'aumentare le possibilità di interazione col mondo circostante, mentre quello di titoli come *Thief* si concentra su un singolo aspetto, per esempio la furtività, a un grado massimo di simulazione.





1 *Planetside* potrebbe reggere il confronto con *Tribes 2* e *Halo*. 2 *Medal of Honor: Allied Assault* è una versione rimaneggiata del buon titolo per Playstation. Potremo finalmente guidare veicoli decenti?

Seconda domanda

"Gli sparatutto in soggettiva sono i titoli più legati ai progressi delle tecnologie grafiche. Non pensate che questo possa allontanarli da un'utenza più vasta?"

■ **Gooseman**
Le ultime novità in fatto di acceleratori grafici condizionano necessariamente lo sviluppo di uno sparatutto. Certo, è comprensibile che non tutti i giocatori riescano ad aggiornarsi al ritmo frenetico delle uscite, passando alle più longeve console, ma personalmente preferisco che gli sviluppatori puntino sempre al massimo risultato tecnologico. Bisogna progettare un titolo pensando agli standard futuri, non a quelli attuali

■ **Warren Spector**
Il grande pubblico potrebbe ignorare uno sparatutto per tre motivi: per la struttura di gioco, per le richieste di sistema e per l'insufficiente giocabilità. Più che un problema tecnologico, mi sembra quindi un problema di progettazione.

■ **Witchboy**
I giochi automobilistici della serie *NASCAR* fanno affidamento su un ampio mercato, e sono sempre in soggettiva. Il fatto è che gli sparatutto in prima persona parlano di veri e propri massacri, e questo potrebbe interessare molta meno gente

Levelord, "Ci si sta indirizzando verso soluzioni differenziate. L'era in cui era sufficiente trovare la strada in livelli labirintici e sparare a tutto ciò che si muoveva, è irreversibilmente terminata. I contributi maggiori saranno assunti dalle avventure e dai giochi di ruolo". Per Ken Hoekstra "Dare un'etichetta, oggi, agli sparatutto in soggettiva è sempre più difficile. La chiave del formato sta, a mio avviso, nella visuale e nel sistema di controllo, praticamente immutati dai tempi di *Wolfenstein 3D*, *Doom* o *Heretic*".

La figura dell'irriducibile appassionato, dell'autentico monomaniaco non esiste più. I sottili giocatori di *Thief* sarebbero capaci di storcere il naso di fronte alla giocabilità elementare di *Serious Sam*, mentre i frenetici cecchini di *Quake III* potrebbero addirittura annoiarsi durante una riflessiva sessione a *Deus Ex*. È sempre più raro trovare giocatori flessibili, capaci di apprezzare qualsiasi novità illumini i loro monitor; ma si è trattato di uno sviluppo voluto, o del punto d'arrivo di un caotico susseguirsi di esperimenti? Persino uno dei punti cardine per Ken Hoekstra, vale a dire la visuale, è a rischio di mutazione: in *Halo* si passerà, infatti, a un'inquadratura in terza persona durante la guida di veicoli e velivoli, eppure il titolo sarà indicato in ogni caso come sparatutto in soggettiva. Per Warren Spector il punto su cui costruire una definizione di genere non può certo essere l'inquadratura: "In tutta franchezza, gli sviluppatori di *Underworld*, *System Shock*, *Thief* e *Deus Ex* hanno tentato a lungo di convincere il pubblico che i videogiochi non dovrebbero essere caratterizzati dalla loro visuale". Il sistema di controllo, dal canto suo, dovrebbe essere ormai consolidato.

Ancor più degli strategici in tempo reale, gli sparatutto in soggettiva hanno trovato nelle periferiche di ogni computer il metodo di interazione ideale; dai tempi di *Quake*, infatti, il controllo combinato tra mouse e tastiera regna sovrano. Le conversioni per le console dell'ultima generazione non fanno altro che confermare quanto i joypad siano poco adatti agli sparatutto; molti hanno tentato di proporre alternative più o meno valide, finite presto nel dimenticatoio. Una cosa è certa: sarà difficile immaginare il futuro degli sparatutto in prima persona senza mouse e tastiera.

I progressi sembrano quindi contemplare, in sostanza, innovazioni più o meno sensibili, evitando traumatici stravolgimenti. Certo, uno sparatutto in soggettiva deve poter offrire qualcosa di nuovo, ma con l'aumentare delle attese il pubblico rischia di sopravvalutare ogni marginale ventata d'aria fresca, purché ben pubblicizzata. Il motore grafico di *Red Faction*, ad esempio, promette un'inedita possibilità di deformazione e distruzione degli ambienti; molto si è già detto attorno al sorprendente dettaglio grafico di *Doom III*; in *Planetside* si assisterà allo scontro di innumerevoli unità; l'utilizzo dei veicoli, infine, sarà il cavallo di battaglia di *Halo*. Eppure, concentrandosi su particolarità così specifiche, non si corre il pericolo di partorire titoli senza dubbio spettacolari, ma dalla giocabilità evanescente?

Alcuni illustri scrittori hanno collaborato alla realizzazione di buoni titoli

Un buon sistema per evitare uno schema ripetitivo, soprattutto nella modalità a giocatore singolo, è realizzare una trama avvincente. Non a caso, alcune firme illustri della scena letteraria, come Clive Barker, Michael Crichton e Robert Jordan, hanno contribuito a titoli recenti, da *Undying* a *Timeline*, senza dimenticare *Wheel of Time*; l'imminente *Call of Cthulhu* sarà ispirato addirittura alle opere del genio visionario di H. P. Lovecraft, mentre è ancora da confermare il coinvolgimento diretto dello sceneggiatore John Wagner, una delle più brillanti penne della rivista inglese a fumetti "2000 AD", nel progetto di *Dredd Vs Death*. Non si tratta, fortunatamente, di mosse













5 *Operation Flashpoint* dimostra un realismo senza precedenti: se le promesse verranno mantenute, tutti i suoi concorrenti futuri dovranno adattarsi!

1 Lo spettacolare *Halo*. 2 L'espansione di *ST Voyager: Elite Force*. 3 Il sistema grafico Lithtech 2.0 di *No-One Lives Forever*. 4 *Return To Castle Wolfenstein* nello splendore di grafico di *Quake III*.

esclusivamente commerciali, come sta a dimostrare la buona riuscita di *Undying*; forse la strada giusta è proprio quella di un impianto cinematografico. L'ambizione di Warren Spector è proprio quella di enfatizzare la cosidetta narrazione interattiva: "L'innovazione consiste nel suggerire modi sempre nuovi di rapportarsi col mondo simulato". A detta di Lovelord, "i giorni dell'intrattenimento per così dire passivo, come cinema o televisione, sono ormai contati. La televisione ha reso obsoleta la radio, e presto non ci accontenteremo più di "vedere i programmi, vorremo "farli". Certo, le altre forme di intrattenimento passivo continueranno a sopravvivere, proprio come la radio, ma l'evoluzione è già in corso".

Gli sbalorditivi progressi tecnologici, ottenuti nella realizzazione di sistemi grafici estremamente sofisticati, hanno permesso di realizzare ambienti tridimensionali sempre più dettagliati e meglio illuminati; eppure, la qualità di uno sparatutto in soggettiva rimane legata alla quantità di nemici visualizzati allo stesso tempo, senza sensibili rallentamenti. Sembra impossibile che sotto questo aspetto il campione rimanga ancora il vetusto *Doom*, anche se *Serious Sam* ha dimostrato che mischie sempre più imponenti sono alla portata degli sviluppatori; le maggiori speranze in questo senso si concentrano su *Doom III*. Un altro requisito auspicabile, forse poco più che un sogno, è il ritorno a quell'atmosfera di tensione, se non di terrore, che faceva letteralmente schizzare dalla sedia i pionieri del genere, ai tempi di *Doom*.

Per Warren Spector "Non c'è niente di più esaltante di un'avventura in un mondo alternativo, e il videogioco è l'unica forma di intrattenimento che possa arrivare a tanto".

Eppure, l'esperienza è certo strabiliante la prima volta, ma destinata a perdere rapidamente di fascino; non ha ormai più molto senso rispolverare termini come "realtà virtuale". Per il momento, i progressi sensibili saranno il frutto dei nuovi sistemi grafici tridimensionali e delle peculiarità più avanzate nel campo degli acceleratori 3D, come nel caso di *Doom III*. Gooseman sottolinea comunque che "Se uno sviluppatore si concentra esclusivamente sulla tecnologia, il titolo potrebbe soffrire di una progettazione complessiva insufficiente". L'auspicio è, quindi, di poter contare su trame elaborate, raffinate e coinvolgenti, come in *Wheel of Time* o *Undying*; non andranno sottovalutati i nuovi titoli dalle peculiarità estremamente specifiche, come i combattimenti in assenza di gravità di *Zero-G Marine*, o le parossistiche demolizioni di *Red Faction*. Anche i titoli a tema avranno sempre più spazio all'interno di questo eterogeneo genere: *Return to Castle Wolfenstein*, *World War II: Normandy*, *Medal of Honor: Allied Assault*, *Battlefield 1942* e *WWII Online* dimostrano l'acuto interesse degli sviluppatori per il Secondo Conflitto Mondiale. Per quanto riguarda il gioco

Terza domanda

"Accade sempre più spesso che i Mod siano più popolari dei titoli per i quali siano sviluppati. Quali potrebbero essere le conseguenze?"

■ **Kenn Hoekstra**
Penso che i Mod siano perfetti per il mercato, molta gente ha comprato *Half-Life* solo per poter giocare a *Counter-Strike*. Vendere è di capitale importanza. Inoltre, i Mod estendono enormemente la longevità media di un titolo. Per questo, gli sviluppatori si impegnano molto nella realizzazione di programmi e applicazioni atte allo scopo, incoraggiando quanto più possibile la realizzazione dei Mod.

■ **Gooseman**
Gli sviluppatori devono lavorare sulla grafica, oltre che sull'animazione, il sonoro e la trama.
Chi realizza un Mod si risparmia anni di fatica. I Mod non possono che avere sempre più seguito.

■ **Warren Spector**
Gli appassionati di Mod sono diventati pressoché indispensabili.
Tra l'uscita di un titolo e quella del suo seguito, lo sviluppo di un Mod stimola i giocatori, e li mantiene interessati.

1


2




Quarta domanda
"Quali sono le vostre maggiori aspettative riguardo al genere degli sparatutto?"

■ **Kenn Hoekstra**
Le possibilità di questo formato sono inimmaginabili. Quando ho visto il filmato di *Doom III* non riuscivo a credere ai miei occhi
La crescente velocità dei processori e lo sviluppo di nuovi acceleratori grafici promettono giochi sempre più fluidi, vasti, coinvolgenti. E' questo l'aspetto su cui nutro più speranze.

■ **Gooseman**
Parlando da sviluppatore, sono affascinato dal livello di dettaglio, nonché dai nuovi sistemi di illuminazione.
Inoltre, giocare online senza più rallentamenti sarebbe davvero meraviglioso.

■ **Warren Spector**
Gli sviluppatori stanno cercando sempre nuove soluzioni per aumentare il coinvolgimento del giocatore
Si sta puntando a una maggiore profondità, a un crescente livello di interazione con l'ambiente. I generi si fondono, e sembra sempre più chiaro che far fuori tutti e tutto non è più così divertente. Ci sarà da giocare parecchio

online, si assisterà a una crescita dei titoli impostati quasi esclusivamente su modalità a squadre: *Quake III* e *Unreal Tournament* dovrano cedere il passo a Team Fortress 2, *Planetside* e *Tribes 2*. Secondo Gooseman, "I giochi basati sulle modalità a squadre diverranno preminenti". Dal punto di vista grafico, la diversificazione sarà all'ordine del giorno: mentre titoli come *Dredd Vs Death* si assesteranno su un impatto visivo piuttosto stilizzato, le simulazioni di combattimento moderno quali *Global Operations*, *Operation Flashpoint* e *Counter-Strike 2* punteranno su dettagli fotorealistici mai visti prima. Per Warren Spector "sarebbe fantastico vedere sempre più impegno nella cura grafica dei titoli. Un approccio artistico, però, non avrà vita facile finché i giocatori non si saranno stancati di tutti questi magnifici ambienti iper-realistici. E ce ne vorrà, di tempo".
Presto, il mercato dei videogiochi, proprio come quello cinematografico, dovrà espandere le sue opportunità commerciali, coprendo quanto più possibile le esigenze e i gusti del suo pubblico. A detta di Alex Gaden della Relic, in futuro ci saranno vari modi di giocare un titolo. sparando a più non posso come in *Serious Sam* o,

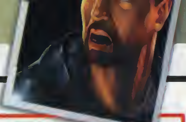
3


1 Per Volition, *Red Faction* è il titolo d'esordio nel genere. 2 Con l'uscita di *Counter-Strike 1.1*, il Mod più popolare al mondo sembra davvero completo. 3 *Serious Sam* ci ha riportato ai vecchi tempi.



all'opposto, prendendosela comoda, gustandosi elementi tipici dell'avventura o del gioco di ruolo. Del tutto divergente è il parere di Witchboy, che prevede una netta differenziazione: "Presto il pubblico comincerà a suddividere i titoli in base al loro contenuto stilistico o tematico, indipendentemente dalla meccanica di gioco; non si farà più confusione tra uno sparatutto che enfatizza tensione e azione furtiva, e un altro che pone l'accento sui massacri, magari con sfumature umoristiche. Non lo si fa con i libri, e non lo si farà con i videogiochi"

La nascita degli sparatutto in soggettiva fu un evento fortificante per la storia dei videogiochi. I passi falsi sono stati tanti, come *Daikatana*, ma il futuro prospetta novità dal titolo evocativo, come *Deus Ex 2*, *Thief III* e *Doom III* Per questo l'attesa sarà ancora più lunga.



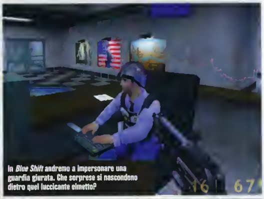
HALF-LIFE BLUE SHIFT



È venuto il momento di rimettere piede nell'intrigante mondo di *Half-Life*.



I marine non sono famosi per la loquacità, meglio far affidamento sul nostro intuito.

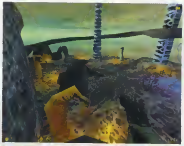


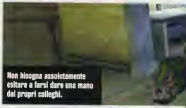
In *Blue Shift* andremo a impersonare una guardia giurata. Che sorprese si nascondono dietro quel luccicante elmetto?

"L'entusiasmo iniziale sembra crescere senza pausa"

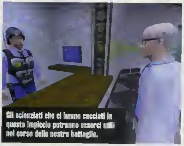
BLACK MESA CI ATTENDE!











Da parte loro, ci aspettavamo perlomeno un'accoglienza più entusiastica.

Non lasciamoci ingannare dall'aspetto di questi avveniristici congegni scientifici.

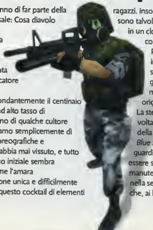
Non bisogna assolutamente esitare a farsi dare una mano dai propri colleghi.

Gli scienziati che ci hanno cacciati in questo impiccio potranno esserci utili nel corso delle nostre battaglie.

SIAMO **gli unici passeggeri rimasti a bordo del vagone a monorotaia che abitualmente ci porta a lavoro. Al di là del nostro finestrino scorrono silenziosamente le imponenti strutture di un laborioso complesso scientifico. Il trenino procede nei cunicoli sotterranei e lentamente ci porterà verso l'ingresso di un imponente centro studi, noto anche col nome di Black Mesa, interamente scavato nella roccia.** Possiamo notare una guardia di sicurezza intenta a sistemare una porta, uno scienziato che sorseggia un caffè fumante e un uomo in divisa dal gusto quasi cinematografico, è stato servito da *Half-Life* ai giocatori di tutto il mondo. Da quel giorno, l'intrattenimento sui computer domestici non sarebbe mai più stato lo stesso. Oggi, non è facile stabilire pregi e difetti di una simile rivoluzione senza lasciarsi influenzare dai nostalgici ricordi emotivi legati a un simile capolavoro. Tutto questo, fa comunque ormai parte del passato e, per nostra fortuna, sembra che molti sviluppatori di videogiochi abbiano tratto beneficio dall'impulso innovativo apportato da *Half-Life*. A tutt'oggi, infatti, racimolare un nuovo sparatutto in soggettiva con cui dilettarsi sembra un gioco da

"Saremo catapultati in quel mondo che visitammo tre anni fa nei panni di Gordon"

che guarda il suo orologio. Loro sanno di far parte della scenografia ma una domanda ci assale: Cosa diavolo centriamo noi con tutto questo?
In realtà, dietro a quello che sembra coincidere con l'avvio monotono della tipica giornata di un lavoratore pendolare, si nasconde un'astuta trappola, capace di proiettare il giocatore nel bel mezzo di un covo di vipere.



Il cast di loschi figuri supera abbondantemente il centinaio di unità e dietro le tante situazioni ad alto tasso di spettacolarità, sembra esserci la mano di qualche cultore dei film di "Guerre Stellari". Ci troviamo semplicemente di fronte a una delle esperienze più coreografiche e impressionanti che il nostro animo abbia mai vissuto, e tutto grazie a un videogioco. L'entusiasmo iniziale sembra crescere ininterrottamente, così come l'amara consapevolezza di vivere un'emozione unica e difficilmente ripetibile. Nell'ormai lontano 1998, questo cocktail di elementi ragazzi. insomma, se per trovare la propria anima gemella sono talvolta necessari svariati anni di ricerca, per imbattersi in un clone di *Half-Life* è sufficiente entrare in un comunissimo negozio di videogiochi.

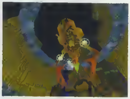
Per la gioia di tutti gli appassionati, è comunque in dirittura d'arrivo dagli studi della Gearbox la seconda espansione di *Half-Life*. Grazie a questo genere di riadattamenti, possiamo ripercorrere i medesimi avvenimenti narrati dalla versione originale del gioco, secondo una prospettiva inedita. La stessa invasione aliena viene così vissuta, di volta in volta, attraverso gli occhi di un diverso impiegato della Black Mesa. In quest'ultimo episodio, intitolato *Blue Shift*, interpreteremo un certo Calhoun, una guardia di sicurezza scampata alla catastrofe dopo essere stato temporaneamente assegnato alla manutenzione degli ascensori. I più attenti ricorderanno, nella sequenza iniziale di *Half-Life*, un uomo in divisa blu che, ai bordi della monorotaia, si apprestava a iniziare il

DELUSIONI FINALI

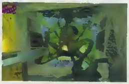
Cattivoni senza mordente.

Dobbiamo ammettere che, tanto in *Half-Life* quanto in *Opposing Force*, la maggior delusione era rappresentata dai mostri finali. Creature viscide, prive di originalità, la cui sconfitta non offriva particolari soddisfazioni. Un vero peccato, considerando che il resto del gioco aveva creato le giuste premesse per dar vita ai più spettacolari epiloghi di tutti i tempi.

Battere questo enorme essere non è affatto un'impresa titanica.



La mostruosa creatura tentacolata è un classico dei mostri di fine livello, nel senso che ha ben poco di originale...

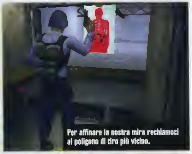




"La grafica di *Half-Life* è stata aggiornata"



Miriamo alla testa... Sempre che sia possibile individuarla!



Per affinare la nostra mira rechiamoci al poligono di tiro più vicino.





Non sottovalutiamo mai l'effetto delle granate.



Dalle nostre tasche potremo estrarre pistole, bombe a mano e un... carro armato M1 Abrams!



proprio lavoro. Ebbene, ora ci toccherà entrare nei suoi panni, così come in *Opposing Force* avevamo dovuto impersonare un soldato che, più o meno, si trovava nella medesima situazione. La prima espansione di *Half-Life* non riuscì a ripetere le gesta del suo predecessore. *Opposing Force* aveva in ogni caso dalla sua l'attenuante di essere uno dei primi sparatutto che, coraggiosamente, tentò di arrampicarsi su quello stesso pendio sdrucciolevole così abilmente scalato da *Half-Life*. Nel frattempo, abbiamo potuto apprezzare altri sparatutto in prima persona, come *Elite Force* e *No One Lives Forever*, ma in molti hanno da sempre coltivato il desiderio di tornare nei laboratori sotterranei della Black Mesa. Dopo *Opposing Force* è la volta di farlo anche con *Blue Shift*. Entrambi ci consentono di riassaporare quella tensione palpabile che l'episodio originale aveva così sapientemente generato. Potremo, dunque, rituffarci in quella sottile trama raccontata con dialoghi brevissimi e senza il ricorso a noiosi intermezzi filmati.

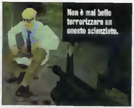
Capire le ragioni del successo di *Half-Life* è più semplice di quanto si possa pensare. Per chi ha avuto la fortuna di completare questo capolavoro, diventa quasi banale decantare a gran voce la cura dei minimi dettagli, la spettacolarità e il realismo delle ambientazioni che hanno caratterizzato in ogni momento l'avventura di *Half-Life*. Ogni fase di gioco era stata riprodotta in maniera ottimale, dagli scontri a fuoco condotti al ritmo elettrizzante delle mitragliatrici, fino alla claustrofobica sensazione vissuta in tubature buie popolate da creature aliene.

"Quando accadrà la tanto temuta catastrofe?"

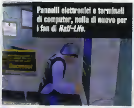
A questo punto, gli sviluppatori della Gearbox hanno potuto avvantaggiarsi del grosso lavoro già svolto per i due precedenti episodi, e dar così maggior sfogo alla loro fervida fantasia. Avremo a che fare con nuovi mostri e armi inedite, nonché con numerosi ritocchi capaci di rendere il gioco ancor più vivace. La nuova arma in dotazione ricorderebbe per certi versi un fucile mitragliatore M-16, se non fosse integrato a un lanciagranate. La vera sfida affrontata dagli sviluppatori nella realizzazione di *Blue Shift* è stata, in ogni caso, quella di arricchire notevolmente la trama, pur senza abbandonare il familiare contesto del "disastro della Black Mesa". Dal momento in cui usciremo dal trenino



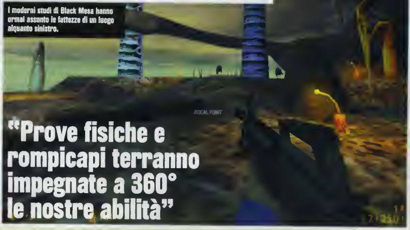
Una mitragliata al vento può servire a scaricare la tensione accumulata nei primi minuti di gioco.



Non è mai bello terrorizzare un onesto scienziato.



Pannelli elettronici e terminali di computer, nulla di nuovo per i fan di *Half-Life*.



I moderni studi di Black Mesa hanno ormai assunto le fattezze di un luogo alquanto sinistro.



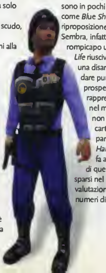
Questa stanza ha un aspetto decisamente misterioso

"Prove fisiche e rompicapi terranno impegnate a 360° le nostre abilità"

a monorotaia, saremo così ricatapultati in quel mondo che tre anni or sono visitammo per la prima volta. L'ambiente iniziale di *Blue Shift* è dunque familiare, così come ben conosciuto è l'imminente disastro che colpirà le strutture sotterranee del Black Mesa. Nel primo quarto d'ora di gioco avremo persino l'occasione di incontrare per ben due volte quel Gordon Freeman che impersonammo nel primo *Half-Life*. Questa situazione retrospettiva non finirà nel trasformarci in un preveggente fatalista, ma farà crescere in noi una tensione per certi versi assillante.

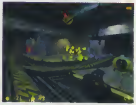
Quando accadrà la tanto temuta catastrofe? Quando i ripugnanti alieni smetteranno di farsi teletrasportare all'interno della base? Queste domande avranno una loro risposta solo nel momento in cui il fatto troverà una sua concreta realizzazione. Nel frattempo ci saremo già costruiti uno scudo, capace di tenerci in un costante stato d'allerta.

Questa volta, avremo la possibilità di fare da testimoni alla distruzione del Black Mesa dall'interno di un ascensore. Proprio nel momento in cui daremmo per scontata la comparsa della scritta Game Over sullo schermo, l'ascensore perderà ogni appiglio e finirà col precipitare per un centinaio di piani. È a questo punto che l'avventura di *Blue Shift* ha effettivamente inizio. La maestria con cui vengono disegnati i livelli e il tempismo con cui si susseguono i numerosi avvenimenti sono degni del primo *Half-Life*. Prove fisiche e rompicapi terranno impegnate a trecentosessanta gradi le abilità del giocatore. Al contrario di quanto visto in *Opposing Force*, sembra che per *Blue Shift* potremo attenderci diverse migliorie estetiche. Gli sviluppatori della Gearbox hanno profuso notevoli sforzi nel rendere ancor più vari, numerosi ed espressivi i personaggi del gioco. Il sistema grafico di *Half-Life* è stato aggiornato, anche se al momento non è dato sapere quali miglioramenti caratterizzeranno questa nuova espansione rispetto all'ultima patch diffusa sulla Rete. Randy Pitchford, responsabile dei programmi di Gearbox, ci ha spiegato che la principale difficoltà in fase di sviluppo, risiede nel saper stabilire quali innovazioni è bene apportare al gioco e a quali è opportuno rinunciare, per motivi di tempo. Fortunatamente, in questo caso i creativi sono riusciti a inserire più migliorie di quanto inizialmente pianificato, senza allungare eccessivamente i tempi di produzione.



A dispetto degli enormi sforzi condotti dagli sviluppatori, rimane comunque evidente che la tecnologia su cui poggia *Blue Shift* è rimasta quella di *Half-Life*, a sua volta ereditata dall'ormai vetusto *Quake*. Bisogna poi considerare, che non sono in pochi coloro che vedono in aggiornamenti come *Blue Shift* e *Opposing Force* un'ingannevole riproposizione di quanto già visto nel gioco originale. Sembra, infatti, che entrambi si sforzino di rendere ogni rompicapo unico e interessante quando invece *Half-Life* riusciva a conseguire il medesimo scopo con una disarmante naturalezza. D'altro canto, bisogna dare pure atto che vivere gli stessi fatti da diverse prospettive ha comunque il suo fascino e rappresenta sicuramente una formula innovativa nel mondo dei videogiochi. Scommettiamo che non sarebbero in pochi quelli disposti a fare carte false pur di giocare a *Deus Ex* vestendo i panni di Paul Denton. Insomma, al fascino di *Half-Life* non è facile resistere e *Blue Shift* non fa altro che offrire una nuova reincarnazione di questo capolavoro ai numerosi appassionati sparsi nel mondo. Per addentrarsi in qualsiasi altra valutazione, non rimane che attendere sui prossimi numeri di GMC.

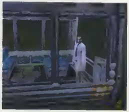
GIOCHI COMPUTER



VITE INCROCIATE

Una divisa apre tutte le porte.

Una volta scesi dalla monorotaia, ci renderemo conto di essere intrappolati sulla banchina e, mentre i nostri colleghi al di là dei portale cercheranno di aprirlo, sfilerà davanti a noi un altro treno, con a bordo nientemeno che Mr Freeman. Povero sciocco, se solo sapesse quale burrascoso destino lo attende



MACCHINE DEL MESE

MOLTI TASTI, MA POCA COMODITÀ

TYPHOON REAL FORCE WHEEL

■ Produttore **Typhoon** ■ Telefono **06-79811738** ■ Prezzo Lire **316.000**

I prezzi delle periferiche di controllo dedicate alle simulazioni di guida continuano a scendere; anche quelle dotate di effetti a ritorno di forza (Force Feedback) sono diventate più abbordabili, tanto che è un vero e proprio delitto non possederne una, specialmente se si è appassionati di questo genere di giochi.

Il volante Real Force Wheel si presenta con una linea bizzarra, ma non per questo sgradevole: assomiglia vagamente a un reattore di jet di colore azzurrino.

Sulla struttura del volante sono presenti parecchi tasti, anche se purtroppo alcuni non sono comodissimi da raggiungere. Per fare un esempio, il bottone dell'Hat è posto in una posizione alquanto infelice, anche se va detto che non verrà certo utilizzato moltissimo durante le gare.

Per cambiare le marce, si può scegliere se utilizzare i comandi posti sul retro del volante (in stile Formula 1), oppure una comoda leva laterale, che ricorda molto quelle utilizzate nei cabinati da sala giochi di qualche anno fa.

L'ancoraggio della periferica alla scrivania è solido, a patto di utilizzare gli appositi



ganci (anche se le operazioni di montaggio e smontaggio non sono comodissime), mentre le ventose non garantiscono la necessaria stabilità.

Provato "in pista", il Real Force Wheel si comporta abbastanza bene, risultando preciso e fornendo un buon effetto Force Feedback. La pedaliera, invece, è da bocciare: la corsa dei pedali è lunga, ma la loro posizione rende difficoltoso dosare bene accelerate e frenate. La stabilità sul pavimento è praticamente inesistente e, a meno di inventarsi qualcosa per fissare la base a terra, finiremo inesorabilmente per perderla fra una curva e l'altra.

Non si tratta di un volante inadeguato alle esigenze dei giocatori, ma sicuramente non può rivaleggiare con l'accanita concorrenza di Microsoft e Thrustmaster.

IN DUE PAROLE...

Un volante senza pretese. Originale nella forma, ma non all'altezza di prodotti analoghi. **6**

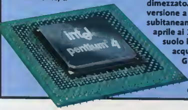
CARATTERISTICHE

PULSANTI	12
PAD DIGITALE	NO
PAD ANALOGICO	SI
THROTTLE	NO
HAT/VIEW	SI
FORCE FEEDBACK	SI

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

INTEL TAGLIA I PREZZI DEL PENTIUM 4

Come consuetudine, Intel in primavera impone drastici tagli ai prezzi dei suoi processori. Curiosamente, a diventare più economici sono proprio i modelli di punta della casa americana; nel tentativo di contrastare le forti vendite degli Athlon da 1,2 GHz, il costo del Pentium 4 è stato praticamente dimezzato. La nuovissima versione a 1,7 GHz è passata subitaneamente dai 700 dollari di aprile ai 350 attuali, mentre sul suolo italico è possibile acquistare il modello a 1,5 GHz con meno di 800.000 Lire. Purtroppo, il costo delle memorie RAMBUS rimane piuttosto elevato (400.000 lire per 128 MB), e non ha caso l'intera comunità attende sempre più impazientemente un chipset per Pentium 4 basato sulle più economiche, e facilmente reperibili, RAM DDR. Fortunatamente, sia VIA che la stessa Intel si stanno già adoperando in questo senso.



MORTE PREMATURA DI INDREMA

La casa guidata da John Gildred, che avrebbe dovuto immettere sul mercato la prima console basata sul sistema operativo Linux, ha chiuso i battenti ancora prima di iniziare a produrre la sua L600 (questo era il nome del progetto). I problemi sono derivati dalla decisione di Nvidia di togliersi dalla lista dei finanziatori. La L600 avrebbe dovuto, infatti, utilizzare un processore AMD e una scheda video della famiglia GeForce, per offrire tutta una serie di giochi basati su OpenGL. Nvidia, però, ufficialmente "delusa" dalla penuria di sviluppatori interessati

UN'OTTIMA ALTERNATIVA ALLA GEFORCE 2 MX

HERCULES 3D PROPHET 4500

■ Produttore **Hercules** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo Lire **375.000**



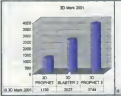
PROPRIO ora che il mercato delle schede video dedicate ai giocatori sembrava avviato verso il monopolio dei processori Nvidia, ecco spuntare un concorrente, un nome che, nonostante i fasti del passato, stava per essere dimenticato dal pubblico. I Chip prodotti dalla PowerVR, infatti, hanno dominato tempo addietro alcune fasce del mercato grazie ad acceleratori di ottima qualità che li ospitano, e ricordiamo che questa casa ha fornito il processore grafico dell'ormai defunta Dreamcast, una console dalle solide capacità in campo 3D. Il Kyro II è l'evoluzione di questo chip, destinata alla fascia media del mercato per computer. Attorno a questo "cuore" di silicio, Hercules ha costruito la scheda grafica Prophet 4500, dotata di 64 MB di SDRAM e proposta al pubblico a un prezzo di 375.000 Lire. Al contrario degli acceleratori basati sui processori GeForce e Radeon, non è presente un'unità Transorm & Lightning, che sgrava il processore di alcuni calcoli. Per mantenere elevate le prestazioni 3D, però, PowerVR ha sviluppato la tecnologia denominata Tile Based Rendering. Il funzionamento è molto semplice: gli attuali processori grafici calcolano tutti i poligoni presenti sulla scena, quindi, attraverso i valori di Z Buffer (o W Buffer nel caso di certi chip), determinano quelli visibili. Utilizzando il Tile Based Rendering, invece, la scheda calcola e riproduce sullo schermo solo i poligoni che saranno effettivamente necessari, ottimizzando così l'utilizzo della memoria e velocizzando il gioco.

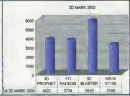
In questo modo, non è necessario l'utilizzo di costose memorie DDR, dal momento che la quantità di dati necessari a ricreare una scena tridimensionale si riduce drasticamente. Inoltre, allo scalare della velocità del processore centrale, si otterranno prestazioni migliori. Viene eliminato, di conseguenza, un difetto tipico di altre schede presenti sul mercato, che, una volta saturata l'ampiezza di banda (cioè la quantità di dati che possono essere elaborati dalla scheda), non riescono a fornire un numero di frame al secondo più elevato, nemmeno utilizzando processori dell'ultima generazione.

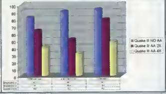
Anche la visualizzazione 2D è stata curata in maniera particolare, come da tradizione PowerVR: il rendering dei colori viene sempre eseguito a 32 bit, successivamente convertiti a 16 in caso di utilizzi questa modalità. Questo permette di ottenere una qualità grafica eccezionale anche a soli 16 bit, e di non soffrire di rallentamenti passando a 32. Tali doti, unite a una buona accelerazione per i filmati su DVD, rendono la Hercules 3D Prophet 4500 un ottimo prodotto nella fascia media. Purtroppo, i nostri test sulla scheda sono stati condotti con dei driver ancora non definitivi, che hanno manifestato alcuni problemi con certi giochi e con il benchmark 3D Mark 2001 (in quest'ultimo caso, solo attivando il FSAA), quindi rimane ancora qualche piccola incertezza sulla versione finale.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Da come possiamo vedere dai grafici, la Propeht 4500 regge il confronto anche con schede video ben più costose: in modalità Direct3D, infatti, (3D Mark 2000) si posiziona davanti alle schede basate su Radeon e GeForce2 MX, risultando inferiore solamente alle costose GeForce2 Ultra. In ambiente OpenGL i risultati sono ancora più eclatanti, tanto che il distacco dalle GeForce2 e 3 è minimo, non superando i 1024x768 di risoluzione. Attivando l'Antialiasing (per ridurre le scalettature dei poligoni) la velocità è addirittura superiore a quella della GeForce2, utilizzata come paragone. I limiti si iniziano a notare con il test 3D Mark 2001, che sfrutta a dovere le nuove funzioni del chip GeForce3, ancora assenti nelle altre schede video.







Nota: tutti i test sono stati eseguiti alla risoluzione di 1024x768 a 32 bit di colore.

IN DUE PAROLE...

Velocità e qualità! Qualche problema coi driver, che verrà risolto con la versione definitiva di questi ultimi. **8**

CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	64 MB
PROCESSORE	Kyro II
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	NO

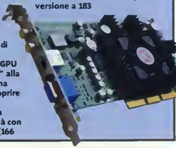
e non abbiamo mai osato chiedere...



alla piattaforma Indrema, ha deciso di abbandonare il progetto. Un colpo troppo duro per l'azienda, che avrebbe dovuto portare il sistema operativo del pinguino in tutte le case dei videogiocatori. I più maligni sostengono che dietro a questa decisione ci sia lo zampino di Microsoft, la quale trarrà di sicuro vantaggio dall'avere un avversario in meno nel già difficile mercato delle console. Certo è, che gli sviluppatori non si sono riversati in massa sulla L600, da molti ritenuta "poco affidabile" perché in grado di offrire una certa riprogrammabilità dei giochi.

NUOVO RADEON ALLE PORTE

Da non confondersi con la nuova generazione di Radeon2 (che vedrà la luce solo a fine anno), il Radeon SE, atteso a breve, porta come unica innovazione una maggiore frequenza di funzionamento. L'edizione SE fa uso, infatti, di RAM DDR a 200MHz, che lavorano in parallelo con la GPU principale, la quale "viaggia" alla stessa velocità, fattore che ha costretto gli ingegneri a ricoprire la scheda di dissipatori. Con l'arrivo di questa ultima versione, sono tre le velocità con cui il Radeon viene offerto (166 MHz, 183 MHz e, appunto, 200 MHz). Considerando che già la versione a 183



UN COMPUTER FLESSIBILE, ADATTO PER OGNI UTILIZZO

FRAEL LEONHARD D850 FUN

■ Produttore **Frael** ■ Telefono **055/696482** ■ Prezzo Lire **3.423.000 IVA compresa** ■ Processore **Duron 850 MHz** ■ Memoria **128 MB SDRAM** ■ Disco rigido **IBM DTLA 30 GB** ■ DVD-ROM **Asus E612 16X/40X** ■ Scheda video **Asus V7100 Deluxe Combo** ■ Monitor **AOC 7GLR 17"** ■ Scheda Audio **Terratec DMX Fire 1024** ■ Accessori **Modem Interno 56K, Webcam Samsung, Casse Creative FPS 1500, Masterizzatore Traxdata 8/4/32**

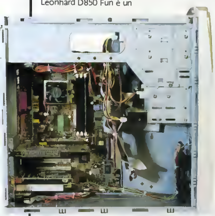
NON sempre il computer più potente sul mercato è adatto alle nostre esigenze; anche il più accanito giocatore, infatti, difficilmente utilizza il suo PC solo per caricare l'ultimo sparatutto: navigare in Internet, scrivere e-mail e comporre piccoli fotoritocchi sono solo alcuni esempi della attività quotidiana.

Con qualche periferica in più, e senza necessariamente sborsare cifre ingenti, è possibile anche fare montaggi video, comporre musica e molto altro. Un tipico esempio di tanta versatilità è dato dal computer che stiamo andando ad analizzare, che si presta a ogni tipo di hobby.

Il processore principale del Frael Leonhard D850 Fun è un AMD Duron funzionante a 850 MHz, accompagnato da un modulo da 128 MB di SDRAM PC 133, il tutto montato su una scheda madre Asus A7V, basata su chipset VIA e capace di supportare il protocollo DMA100, in modo da trarre il massimo dai dischi fissi che supportano questo standard.

In questo caso, è stato utilizzato un IBM DTLA da 30 GB e 7.200 RPM, che assicura una velocità di trasferimento molto elevata. Il lettore DVD è, invece, un Asus E612, capace di leggere i DVD alla velocità di 16X e i normali CD a 40X. È inoltre incluso nella configurazione un masterizzatore Traxdata 8/4/32. Vista la qualità del reparto dischi sarebbe stato lecito aspettarsi un modello più recente, magari capace di supportare la tecnologia Burn-Proof, che elimina il rischio di "bruciare" i CD vergini. Calcolando, però, il prezzo della configurazione non ci si può certo lamentare.





Il settore sonoro è basato su una scheda Terratec DMX Fire 1024, che supporta tutti gli standard per l'accelerazione audio (A3D, EAX, DS3D) ed è dotata di un'uscita S/PDIF. Può quindi essere collegata a un decoder AC3 esterno (non presente), per godere al massimo delle colonne sonore dei film su DVD. Per la diffusione dei suoni, Frael si è affidata al sistema Creative FPS 1500, dotato di 4 satelliti e di un potente Subwoofer. La resa è molto buona, nonostante queste casse siano considerate di fascia economica.

Come scheda video, troviamo una Asus V7100 Combo, basata sul chip GeForce2 MX e dotata di entrate e uscite video, comodamente disposte su un piccolo breakout box. In tal modo, saranno sempre a portata di mano al momento di connettere qualche periferica. Oltre a questo, sono presenti anche gli occhialini 3D della Asus, che permettono di vedere realmente in 3 dimensioni qualsiasi gioco basato su DirectX o OpenGL.

Completano la dotazione un modem interno Elsa, capace di supportare la velocità di 56 Kb/s, una webcam Anycam Junior della Samsung dall'estetica davvero accattivante, oltre a un monitor AOC da 17" di fascia economica. Il sistema operativo installato è Windows Millenium, ed è anche presente la suite per l'ufficio Officesuite Millenium Easy 2000.

A conti fatti, il Frael Leonhard D850 Fun è nel complesso convincente: ci permette di giocare senza grossi problemi a tutti i titoli presenti sul mercato, e in più consente di acquisire ed elaborare filmati, nonché di guardare i film su formato DVD.

Alcune componenti non sono recentissime, ma la qualità globale rimane elevata, almeno per un uso generico del computer, con una strizzata d'occhio ai videogiochi, aspetto che, alla fine, a noi interessa di più

IN DUE PAROLE...	
Un computer adatto a ogni esigenza, dal gioco alle applicazioni multimediali di ogni tipo e genere.	**7**
SEZIONE VIDEO	7
SEZIONE AUDIO	7

VALORE AGGIUNTO

Scheda di acquisizione video, occhialini 3D, webcam e masterizzatore... manca qualcosa?

TECH NEWS

MHz si avvicinava alle prestazioni di una GeForce2 GTS, è probabile che con la nuova serie ATI colmi del tutto il divario che la vedeva distanziata dalla rivale principale, Nvidia.

La casa canadese non ha ancora confermato se ci saranno versioni da soli 32 MB, per ora è certa soltanto la produzione di un modello da 64 MB con porte ViVo (Video In e Video Out, cioè ingresso e uscita video), che farà la felicità degli amanti del montaggio video oltre che, probabilmente, dei giocatori.

DISCO FISSO DA RECORD

Sulla grande Rete, si sprecano le manifestazioni di entusiasmo a favore del nuovo Seagate Cheetah X15, il primo disco fisso SCSI da 15.000 RPM. Come se non bastasse l'altissima velocità di rotazione, l'X15 sfodera anche 4 MB di buffer interno e un'interfaccia Ultra SCSI 160. Tutto ciò si rispecchia in un trasferimento di dati medio di ben 43 MB al secondo, e un tempo di accesso al disco di soli 4 ms, valori che annichiliscono qualsiasi altro disco IDE in commercio. L'X15 non è certamente pensato per i videogiocatori, visto che la versione da 18 GB ha un costo di poco superiore ai 2 milioni (per non parlare del controller SCSI U160 necessario al collegamento), ma sarebbe bello utilizzarlo per caricare fulmineamente i livelli di *Elite Force*. Curiosamente, i 15.000 giri al minuto inibiscono l'utilizzo di dischi ad alta densità, dell'X15 non si vedranno quindi



IL NOSTRO VOLTO SUL WEB

ATLANTIS LAND I-CLIP USB

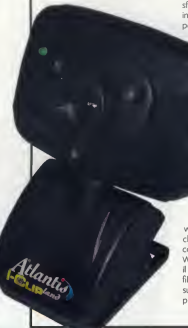
■ Produttore **Atlantis Land** ■ Telefono **02/93906085** ■ Prezzo Lire **120.000**

CREARE piccoli filmati, elaborare immagini, partecipare a una videoconferenza, collegarsi con un amico lontano e poterlo guardare negli occhi... tutto questo diventa molto facile con una webcam, cioè una videocamera digitale pensata e progettata per essere usata con Internet.

Grazie all'interfaccia USB, I-Clip è facilissima da installare: dopo aver inserito il connettore, il sistema operativo riconosce la presenza della nuova periferica. A questo punto, è sufficiente inserire, CD che troviamo nella confezione per installare i driver di controllo.

Ancora pochi minuti e siamo già operativi, con un piccolo sistema di acquisizione video a nostra disposizione.

Il software di gestione è completamente automatico e controlla il bilanciamento della luminosità e la correzione dello sfarfallio, mentre girando la ghiera intorno alla lente della camera possiamo regolare la messa a fuoco. I-Clip funziona bene con tutti i programmi multimediali e di acquisizione: per esempio, grazie a Netmeeting 3 di Microsoft (che troviamo sul CD, insieme ai browser Internet Explorer e Netscape), possiamo subito collegarci con altri utenti sparsi in tutto il mondo, e vederli scrivere davanti al proprio computer. Abbiamo provato la webcam anche con il programma che gestisce la nostra scheda TV con ottimi risultati, così come con Windows Media Encoder 7, tramite il quale possiamo acquisire un filmato da telecamera e convertirlo subito in un formato compresso, pronto da trasmettere su Internet.



I-Clip può essere appoggiata sulla mensola o sulla scrivania, ma anche essere attaccata al monitor (o a qualunque altro oggetto), proprio come una molletta, con un sistema molto pratico a "clip", che dà il nome alla videocamera.

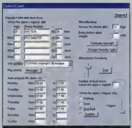
La qualità dei filmati prodotti è discreta: un punto di forza sono i 30 fotogrammi al secondo che possiamo catturare. Purtroppo, i colori non sono brillanti come ci si aspetterebbe, soprattutto paragonando l'I-Clip a prodotti della stessa fascia di prezzo.

Saremo in grado anche di dilettarci nel fare delle semplici foto, non certo paragonabili a quelle di uno strumento dedicato, ma adatte per mandare il nostro volto via e-mail agli amici conosciuti in chat.

Il prezzo è in linea con la qualità del prodotto. Da segnalare la garanzia di tre anni e l'assistenza tecnica telefonica gratuita.

SPIE COME NOI

Uno degli utilizzi meno diffusi ma più interessanti di una webcam è sicuramente la sorveglianza remota. Con una cifra irrisoria, meno di 300.000 Lire fra hardware e software, possiamo infatti controllare a distanza il nostro ufficio, la casa o quello che vogliamo. Il concetto è semplice: si scarica un programma (ne esistono molti shareware) che "percepisce" quando ci sono dei movimenti nella zona inquadrata dall'obiettivo. A questo punto, a seconda del software utilizzato, sarà possibile essere avvertiti di una possibile intrusione via mail, cercapersone o anche messaggio SMS, il tutto senza spendere praticamente nulla.



La schermata delle opzioni di Agent 99, uno dei programmi di sorveglianza più diffusi.

Per ulteriori informazioni possiamo consultare i seguenti siti, contenenti anche i collegamenti ai più diffusi programmi di sorveglianza remota:

http://www.digi-watcher.com/
http://www.webcam.com/toolkit/default.asp?section=security
http://www.softseek.com/Utilities/Encryption_Security_and_Passwords/Video_Surveillance/

IN DUE PAROLE...

Una videocamera di buon livello, facile da usare e molto versatile. Comodo il sistema di aggancio a clip.

8

CARATTERISTICHE

SISTEMA OTTICO	1/3" CMOS
RISOLUZIONE	100k pixel
FRAME RATE	30 frame/sec
INTERFACCIA	USB

versioni sopra i 25 GB per molto tempo.

CASSE PORTATILI PER IL DAP

Per chi non vuole ascoltare nella solitudine delle cuffie gli oltre 150 CD immagazzinabili in forma elettronica dal DAP JukeBox, la Creative ha creato il PlayDock PD200, un sistema di altoparlanti portatile ideato appositamente per il più capiente dei lettori MP3. Composto da due casse e un Subwoofer (tutti schermati magneticamente), il PD200 permette di alloggiare il JukeBox nella parte centrale e consente, grazie alle batterie ricaricabili incluse nella confezione, ben 10 ore di riproduzione audio ininterrotta. Una volta collegato l'alimentatore, poi, il PD200 non solo ricarica le sue batterie, ma anche quelle del DAP, alloggiato internamente. La qualità dell'audio dovrebbe rendere fede alla Cambridge SoundWorks, azienda della Creative specializzata nella produzione di casse acustiche.



IL SISTEMA GIUSTO

Pochi gli stravolgimenti rispetto allo scorso mese, e tutti concentrati nel reparto video, che vede l'introduzione dei nuovissimi chip Kyro 2 e GeForce3, rispettivamente nella fascia media e alta del mercato.

A QUANDO I DUE GHZ?

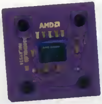
Finalmente, i prezzi dei processori Intel iniziano a scendere, mentre le frequenze di lavoro salgono vertiginosamente. Con l'introduzione dei Pentium 4 a 1.7 GHz, i modelli precedenti vedono il loro costo praticamente dimezzato, tanto che, entro breve, questo processore potrà rivelarsi una scelta interessante. Difficilmente, infatti, sarà possibile vedere l'attuale generazione di Athlon superare la soglia dei 1,5 GHz. Dal canto suo anche AMD ha ritoccato i prezzi verso il basso, dopo l'introduzione del modello più veloce della sua famiglia: l'Athlon a 1.33 GHz. Attualmente ci sentiamo di consigliare AMD, dal momento che il modello di punta può ancora surclassare il Pentium 4 alla massima frequenza in molti test (senza contare il prezzo sensibilmente inferiore), ma siamo certi che entro qualche mese ci sarà battaglia tra i due colossi.



AMD ha deciso di supportare le memorie DDR, meno costose e più veloci rispetto alle RAMBUS utilizzate dal Pentium 4.

PROCESSORE

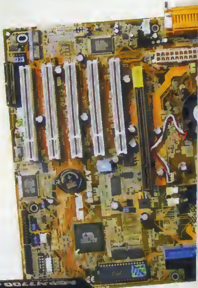
- Sistema ideale: Athlon 1.33 GHz **L.679.000**
- Sistema medio: Athlon 1.2 GHz **L.599.000**
- Sistema base: AMD Duron 850 MHz **L.235.000**



L'introduzione dei nuovi modelli di Pentium 4 e il crollo dei prezzi non hanno rivoluzionato la classifica, dal momento che, per giocare, i processori Athlon rimangono ancora la scelta ideale, oltre a costare di meno. Aspettiamo con impazienza le nuove architetture, sperando che possano introdurre variazioni realmente rivoluzionarie.

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS A7M266 **L.505.000**
- Sistema medio: Abit K7A **L.435.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **L.265.000**



Le memorie DDR si possono trovare ormai con facilità, e la scelta di una scheda madre che le supporti si rende dunque indispensabile su un sistema di fascia alta. Per il resto, nella fascia media consigliamo una Abit K7A, caratterizzata dal supporto del protocollo RAID, che permette di migliorare velocità e sicurezza dei dischi fissi.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB DDR **L.430.000**
- Sistema medio: 256 MB PC 133 **L.200.000**
- Sistema base: 128 MB **L.100.000**

Visti i prezzi, non avere 256 MB o più di memoria è un peccato .. se poi vogliamo strafare possiamo orientarci sulle memorie DDR, più costose, ma in grado di offrire un'ampiezza di banda decisamente superiore.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce3 **L.1.129.000**
- Sistema medio: HERCULES 3D Prophet 4500 **L.379.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L.170.000**



GeForce3 e Kyro 2 entrano subito nella classifica: le prime non sono ancora sfruttate a pieno, ma la differenza di prezzo rispetto al modello precedente le rende imperdibili per i giocatori più esigenti. Le Kiro 2 si sono dimostrate migliori delle GeForce2 MX, pur costando solo poco di più.

CASSE

- Sistema ideale. Teac PowerMax 1500 **L.700.000**
- Sistema medio. PCWorks Creative FPS1500 **L.185.000**
- Sistema base· Un paio di casse stereo **L. 30.000**

Indipendentemente dalla scheda audio presente nel sistema, il sistema di Teac è eccellente, vista la buona qualità audio, il supporto per ogni tipo di entrata analogica e digitale e il decoder Dolby Digital integrato. Il nuovo sistema di casse economico fornito da Creative non delude, e supera quello precedente, grazie alla miglior resa dei bassi e al design più elegante del sub woofer.





MONITOR

- Sistema ideale. Hitachi CM823FET 21" **L.2.490.000**
- Sistema medio: AOC GLR+ 19" **L. 699.000**
- Sistema base: Daewoo 719B 17" **L. 469.000**

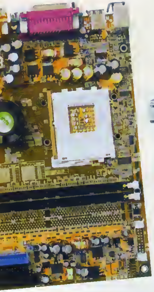
Il nuovo modello da 21" di Hitachi è indubbiamente eccezionale, grazie allo schermo piatto, al ridottissimo dot pitch (la distanza tra punti sullo schermo) e alle alte frequenze di refresh supportate Per il resto, ci sono poche modifiche alla classifica, ma si sa . il monitor è l'investimento che regge meglio il tempo, quando si acquista un computer.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale. Game Theater XP **L.439.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! Player 51 **L.200.000**
- Sistema base. SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 135.000**

Alcuni piccoli ritocchi di prezzo, ma ancora adesso la Game Theather XP si riconferma come la scelta migliore, sia per giocare, sia per i compiti più seri. La SoundBlaster rimane comunque un'ottima alternativa, anche in virtù del prezzo decisamente abbordabile.







LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 16x/10x/40x IDE **L.785.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer **L.215.000**
- Sistema base: CD-ROM 52x **L. 85.000**

Con l'avvento dei sistemi Dolby Digital e relativi decoder a basso costo, l'acquisto di un lettore DVD si fa sempre più interessante, anche perché sono ormai tantissime le schede video con uscita TV e funzioni specifiche per migliorare la visione dei film registrati su questo formato. Chi vuole il massimo, difficilmente potrà fare a meno di un masterizzatore. Suggeriamo il Plextor in quanto velocissimo, affidabile e basato sulla tecnologia Burn Proof, che elimina il rischio di "bruciare" i CD, anche se decidiamo di giocare durante la masterizzazione.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DTLA-307075 75 GB ATA/100 **L.855.000**
- Sistema medio. MAXTOR MAX60, 30 GB EIDE **L.365.000**
- Sistema base: Quantum Fireball 20 GB EIDE **L.285.000**

I 75 GB del modello di punta dell'IBM rimangono allettanti, anche in virtù del prezzo, che si è ulteriormente ridotto. Nella fascia media i nuovi Maxtor si confermano più veloci e affidabili degli IBM, a parità di dimensioni.



MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 110.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

L'Intellimouse Explorer di Microsoft rimane, grazie alla tecnologia ottica, il mouse dei sogni per tutti i giocatori, anche se ormai tutte le marche si stanno adeguando a questo standard. Se non siamo proprio costretti a tenerci quello incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!), è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 8.307.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.312.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.770.000 (lim. 1.800.000)

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Quedex, esperto di fama planetaria nella risoluzione dei problemi hardware-giocosi, è pronto ad accettare la sfida rappresentata dagli enigmi tecnici di ogni tipo, dal collegamento USB con la caffettiera alla memoria RAM sempre insufficiente. Raccontiamogli le nostre traversie e leggiamo il suo illustre responso!

NUOVE SFIDE

Recalcitranti driver OpenGL e lettori CD imbizzarriti hanno turbato le ore di gioco di più di un lettore, ma occorre fare un po' di chiarezza anche sulle porte AGP dei nostri computer. Che dire poi dei conti che l'evoluzione del mondo videoludico dovrà fare con la nuova console di Microsoft? Le risposte a queste e ad altre domande sono al centro della rubrica di questo mese. Nell'angolo riservato ai giocatori più "smanettoni", poi, cercheremo di dare alcune speranze a chi possiede una scheda grafica targata 3dfx. Approfittandone per ringraziare della calorosa accoglienza (le vostre mail piene di quesiti tecnici hanno inondato la redazione!), vi ricordo che potete inoltrarmi ulteriori conflitti e incompatibilità varie all'indirizzo annulla@futuremediaitaly.it o al più "cartaceo" GMC, via Asiago 45, 20128 Milano.

Quedex

D:> Ho acquistato recentemente *Quake III Arena* e non funziona... mi spiego meglio: dopo aver installato correttamente il gioco e averlo avviato, compare un riquadro blu con in cima la scritta lampeggiante: "GLW_StartOpenGL ( ) - could not load OpenGL subsystem". Possiedo un computer così configurato: processore AMD K62 350 MHz, Matrox Millenium G200, Sound Blaster PCI 128 e lettore CD 44x.

Andrea '86

R:> Ciao Andrea, il tuo problema consiste nel fatto che non hai installato i driver OpenGL della tua G200. Il messaggio da te riportato compare, infatti, quando il gioco non trova nel sistema una periferica OpenGL compatibile. Probabilmente, stai utilizzando i driver originali della scheda (quelli presenti nella confezione, che non supportavano ancora lo standard grafico creato dalla Silicon Graphics) oppure, in seguito a una formattazione, Windows 98 o Windows ME hanno riconosciuto autonomamente la scheda, utilizzandone però solo le funzioni 2D. Il secondo caso è molto comune: il sistema operativo riconosce chip quali TNT2, G400 o Voodoo3, ma si limita a installare i componenti compatibili con la GDI (l'interfaccia bidimensionale di Windows) e, in alcuni casi, anche quelli necessari al funzionamento di Direct 3D, permettendo così di giocare ad alcuni titoli scritti per le DirectX, ma impedendo il funzionamento corretto di tutti quelli basati sui sistemi grafici della id (*Soldier of Fortune*, *Alice*, *Half-Life* e *Quake* vari). Per risolvere il tuo problema, è sufficiente scaricare i driver aggiornati da http://www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_623.cfm e lanciare il comodo Setup, una volta completato lo scaricamento. Al successivo riavvio, *Quake III* partirà senza problemi.

D:> Volevo chiederti aiuto perché non riesco a giocare a *Final Fantasy VIII* come si deve. Mi spiego: quando nel gioco cambio schermata (anche appena caricato il salvataggio), questo si blocca per un secondo, impedendomi di giocare. Che sia un problema hardware? Ecco il mio PC: Intel Pentium III 600 MHz, Scheda grafica 3dfx Voodoo 3 3000 16 MB PCI, Scheda audio Sound Blaster Live! Player 1024, 128 MB.

Marco

R:> Caro Marco, *Final Fantasy VIII* è in assoluto uno dei titoli che utilizzano maggiormente il lettore CD-ROM durante l'azione di gioco. Caricando le varie "stanze" dal supporto ottico, man mano che il giocatore le percorre, l'avventura della Squaresoft incappa in vistosi rallentamenti, nel caso il lettore di CD abbia tempi di accesso alti. Nella maggior parte dei casi, il problema da te riscontrato è riconducibile a un lettore DVD (che notoriamente impiega più tempo a "ritrovare" una determinata traccia sul CD), ma può essere legato anche a una errata configurazione della periferica

Vai nel



COME L'XBOX MIGLIORERÀ I GIOCHI PER PC

Unità di Vertex e Pixel Shading, RAM a 466 MHz e 1,6 MegaPixel al secondo. Caratteristiche che rendono il nuovo GeForce3 una vera manna per i programmatori. Eppure, come capita spesso quando si tratta di hardware per computer, non sempre i giochi sfruttano tutte le capacità delle ultime novità tecnologiche. Le stesse schede GeForce e Radeon, munite di unità Transformation & Lightning capaci di muovere decine di migliaia di poligoni anche in presenza di processori piuttosto lenti, sono sfruttate solo da una manciata di titoli, nonostante siano sul mercato da più di un anno. Il motivo è semplice: nessun programmatore vuole perdere tutta la fascia di mercato ancora munita delle vecchie Voodoo e G400. Paradossalmente, l'arrivo dell'XBOX porterà un cambiamento positivo in questo ambito. Montando "di serie" un Pentium III e un NV25 (è ormai confermato che la console di Microsoft ospiterà il processore grafico di Nvidia, capace di performance quasi doppie rispetto alla nuovissima GeForce3), la console



I giochi per XBOX si avvarranno a pieno di tutte le più recenti conquiste tecnologiche, ma sfrutteranno a fondo la console solo tra qualche anno.



Ecco la voce da attivare, per migliorare le prestazioni del lettore CD-ROM.

PANNELLO DI CONTROLLO di Windows, scegli SISTEMA e clicca poi su GESTIONE PERIFERICHE. Seleziona il lettore CD-ROM e premi il pulsante PROPRIETÀ. Tra le varie voci, scegli poi IMPOSTAZIONI. In questa finestra, troverai la voce DMA: verifica che sia contrassegnata da un segno di spunta. In caso contrario, attiva la casella e riavvia il computer. Se il problema persiste, sarà necessario disattivare alcune funzioni di ottimizzazione delle risorse dal BIOS del sistema, ma si tratta di un argomento troppo lungo, che magari affronteremo in uno dei prossimi numeri.

D:> La mia configurazione è la seguente: AMD Thunderbird 900 MHz, 128 MB RAM, HD da 6,3 GB ATA 66, Creative TNT2 Ultra 32 MB. Vengo al dunque: la scheda madre è una Commate (so che non è la marca più famosa del mondo) acquistata di seconda mano. I chipset della scheda sono: VIA VT8363 e VT82C686A, e naturalmente l'AGP è 4x. In un vostro articolo di circa un anno fa, parlando della mia scheda video, affermavate che essa supportava l'AGP 4x. Quando vado nel BIOS, trovo che l'apertura dell'AGP è di 128 MB, ma anche che è attivato l'AGP 4x. Il massimo dell'apertura è di 128 MB (il che è un 1X). Cosa vuol dire? La TNT2 Ultra arriva fino a 4x? L'apertura della porta non dovrebbe arrivare fino a 1064 MB? Ho provato a installare alcuni driver acclusi nel CD della scheda madre. Cosa posso fare per l'AGP 4x?

Filippo

R:> Ciao Filippo, Stai facendo un po' di confusione riguardo alle caratteristiche della tua porta AGP. Il termine "4x" si riferisce alla velocità di trasferimento dei dati dalla RAM di sistema al processore video. Tale velocità non è strettamente legata allo "AGP aperture size" che trovi nel BIOS. Questa voce, infatti, indica esclusivamente quanti MB della RAM centrale sono direttamente accessibili dalla scheda video. In pratica, se le texture di un gioco dovessero avere dimensioni in MB superiori alla RAM video installata (nel tuo caso, 32 MB), la scheda utilizzerebbe la quantità di RAM riservata all'AGP come se fosse memoria video. Impostando il valore su 128 MB, assegni alla scheda video tutto lo spazio disponibile, cosa che peraltro può darti dei problemi. Una buona regola è infatti settare una "AGP aperture size" pari alla metà della memoria complessiva, altrimenti TNT2 e Athlon potrebbero volere accedere alla stessa zona di memoria contemporaneamente, rendendo il sistema instabile. Attenzione, però, a non scendere al di sotto dei 32 MB, o ti ritroverai con delle performance dimezzate. La velocità 4x è supportata sia dalla TNT2, sia dal tuo Chipset (il VIA VT8363 è un componente del Chipset KZ 133), attivandola, la tua scheda grafica colloquierà con il resto del sistema a 266 MHz. I vantaggi che otterrai rispetto alla velocità 2x saranno però assai limitati: concretizzandosi in un 5 - 8% in più, al massimo.



SOLO PER ESPERTI

GLSETUP, LA SALVEZZA DEI VOODOO



I processore grafico Voodoo3 mostra degli obelischi un po' troppo "psichedelici" in *Serious Sam*.



Grazie a GLSetup, possiamo risolvere il problema, ed ecco comparire il colore corretto.

L'acquisizione della 3dfx da parte di Nvidia non ha portato alcun vantaggio a tutti i possessori di schede Voodoo, che si sono ritrovati subitaneamente privi di qualsiasi supporto tecnico. Il sito della 3dfx offre un panorama desolato: poche pagine che elencano gli ultimi driver disponibili, i quali naturalmente non verranno più aggiornati. Chi ha comperato da poco una costosa Voodoo5 non può che scuotere il capo davanti ai difetti grafici di *Serious Sam* e *Tribes 2*. In entrambi i casi, si tratta di pecche minori (l'assenza di alcune texture negli oggetti più lontani nel gioco della Croteam e alcuni problemi di "clipping" nelle lande che vedono protagoniste le guerre tra le tribù), che però lasciano l'amaro in bocca, considerando la potenza delle ultime schede basate sui VSA100. Una soluzione ai problemi più immediati però c'è. Si tratta di GLSetup, un programma creato da una comunità di programmatori appassionati, che cercano di risolvere i problemi dei driver più utilizzati. Una volta scaricato da www.glsetup.com (purtroppo sono ben 88 MB), il programma riconosce automaticamente la scheda video installata (nel farlo GLSetup chiede conferma all'utente, che può manualmente indicare la scheda corretta in caso di errore) e si occupa di installare esclusivamente i componenti OpenGL adatti. Il programma va lanciato DOPO aver installato gli ultimi driver ufficiali della scheda (necessari al corretto funzionamento del 2D e di Direct3D), badando anche ai driver del Chipset, che devono essere aggiornati, onde evitare grossi problemi con le schede madri equipaggiate di chipset Via. Ovviamente, i possessori di schede TNT, GeForce e Radeon non traggono alcun vantaggio dal programma (le case madri offrono driver aggiornati e perfettamente funzionanti sui loro siti) ma chi usa Voodoo 2-3-4-5, Banshee nonché Savage4 potrà risolvere qualche piccolo problema con gli ultimi giochi. GLSetup non migliora le performance, non è privo di difetti e può provocare, in alcuni casi, dei problemi di visualizzazione della scrivania di Windows, quindi il suo utilizzo è consigliabile solo a chi è incappato in grattacapi effettivi con qualche gioco OpenGL.

nera creerà una sorta di pietra di paragone, che si rifletterà nelle conversioni dei giochi per computer. I programmatori scriveranno la maggior parte dei programmi in modo da sfruttare al meglio le istruzioni SSE di Intel, e disegnatori grafici creeranno modelli e ambienti perfettamente in linea con le capacità del processore dedicato di Nvidia. Ovviamente, dopo pochi mesi dall'uscita dell'XBOX, i computer raggiungeranno livelli di potenza e sofisticatezza tali da superare la console di Microsoft, ma i produttori di giochi potranno sempre usufruire di una base di partenza. I giochi, infatti, saranno facilmente convertibili, dato che l'XBOX utilizza in pratica un moderno PC "compresso", e chi si troverà in possesso di schede più potenti potrà godere di una grafica ancora più spettacolare rispetto alla versione per console. Che si prospettino anni caratterizzati da aggiornamenti meno frenetici?



GIOCHI per il mio COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente..

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due Il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per Il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l' emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE

Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco dei Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi.

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Deep Space Nine* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un ponte e l'altro della astronave.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**



VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora i Borg ci faranno un baffo!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



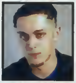
MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Attività che accrescono il già cospicuo patrimonio economico del signor George Lucas
Gioco preferito: *Galactic Battlegrounds*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Fugaci apparizioni in redazione che ricordino a tutti la sua, peraltro indiscutibile, originale genialità
Gioco preferito: *La pagina della Sfinge*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Vagare per negozi alla ricerca di giochi budget che gli ricordino il periodo della sua infanzia spensierata!
Gioco preferito: *Cossacks*



DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: Oggi ho la febbre, oggi ho forato una gomma, oggi sono stato rapito dagli alieni, oggi ho male a una scarpa
Gioco preferito: *Bella Plest!*



FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Tentativi di dedicare una rivista all'attuale allenatore della squadra di calcio del Parma, Renzo Ulivieri
Gioco preferito: *Blood & Lace*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Spedire la sua fanzine e continuare a non rendersi conto che è invasiva e oltremodo inopportuna
Gioco preferito: *Ultima Online TD*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Organizzare la propria postazione di lavoro in modo da passare il più possibile inosservato
Gioco preferito: *Emperor Battle for Dune*

IL MIO REGNO PER UN VERME

Il ciclo di romanzi di fantascienza di Frank Herbert ispira un nuovo gioco di strategia. Ed è di nuovo guerra nel deserto!

Dopo la gustosa anteprima di *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, che uscirà entro la fine di quest'anno, è quasi d'obbligo lustrarci gli occhi con un titolo simile, disponibile già da ora: tornano i geniacci della Westwood, con *Emperor: Battle for Dune*. Saranno stati capaci di ricreare nuovamente quella magica atmosfera che permeava il romanzo di Herbert e il relativo film? Lasciamo alle prossime quattro pagine l'ardua risposta!

Un altro titolo che, quasi certamente, farà parlare di sé è *UEFA Challenge*, che ha il pregio di essere il primo, vero sfidante alla pluriennale egemonia di *FIFA* nel mercato dei titoli calcistici per computer. Preferiamo la giocabilità o il calcio spettacolo? Non resta che leggere la prova a pagina 92, per scoprire se *UEFA Challenge* è il gioco che aspettavamo da tanto tempo.

Infine, segnaliamo *Watchmaker*, provato per voi a pagina 98: non è soltanto un'avventura di tutto rispetto, ma è anche un prodotto completamente "made in Italy". Che il Bel Paese stia finalmente affacciandosi sul mercato dei videogiochi non soltanto con la Milestone e il suo *Superbike*?



Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

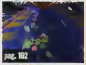
LE PROVE DI QUESTO MESE























FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Fare progetti e pianificare lo sfruttamento dello spazio che avrà a disposizione in casa da metà giugno in poi
Gioco preferito: *Cameretta Enhanced Ed*



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: Non lo sappiamo. veramente non lo sappiamo. Ma è davvero specializzato in qualcosa?
Gioco preferito: *Times of Conflict*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Chiedere consigli sulla via più breve per realizzare un CD che lo faccia diventare una vera e affermata rockstar
Gioco preferito: *UEFA Challange*



SIMONE BECHINI
Specializzato in: Recarsi dal benzinaio ed elaborare con lui la strategia delle soste lungo il quotidiano tragitto casa-lavoro!
Gioco preferito: *Stunt GP*



NEMESIS
Specializzata in: Apparire e lasciare dietro di sè una scia di fascino che non scompare e fa sospirare tutti i redattori
Gioco preferito: *Alone mistico*



ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in: Stare appoggiato col gomito a una parete e guardare tutte le donne dell'ufficio con aria da sciupafemmine
Gioco preferito: *Broccolare nei corridoi 2.0*



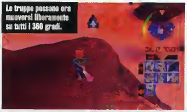
ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Sognare di essere un cavaliere di un immaginario Medio Evo Preferibilmente in Giappone
Gioco preferito: *WatchMaker*

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Riemergono dal suolo i voraci vermi giganti di Dune.





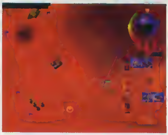
Le truppe possono ora muoversi liberamente su tutti i 360 gradi.



Riuscirà la sottile crosta di ghiaccio a sopportare il peso dei nostri mezzi bellici?









GUERRE TRA AMICI

I titoli Westwood rappresentano, da sempra, il paradiso per gli amanti delle sfide multigiocatora. Rispettoso di questa tradizione, anche *Emperor:Battle for Dune* vanta tutti i prasupposti per poter dar vita a divertenti battaglie tra amici. Potremo confrontarci con avversari umani sia su Internet, grazie al servizio gratuito di Westwood Online, sia su rete locale. Sono ammessi fino a otto partecipanti. Ricordiamo, infine, che *Emperor: Battle for Dune* consente a più concorrenti in carne e ossa, tanto di sfidarsi in scontri fratricidi, quanto di cooperara vicendevolmente, nel tentativo di sconfiggera le forze militari gestite dal computer.

NEL lontano 1985 l'avvento di *Dune II* mutò sensibilmente il panorama dell'intrattenimento videoludico, andando a inaugurare l'era dei giochi strategici in tempo reale. Tre semplici ingredienti fecero venire l'acquolina in bocca ai giocatori di tutto il mondo: niente più turni, un'azione di gioco sempre frenetica e un'interfaccia grafica snella ed efficace, fondata sul sistema "punta e clicca". Gli incontentabili sviluppatori della Westwood, non paghi del successo ottenuto con *Dune II*, proseguirono poi la loro gloriosa marcia verso giochi bellici sempre più divertenti, dando alla luce la pluriblasonata serie di *Command & Conquer*.

Pur di non abbandonare quel filone d'oro, lo schema di gioco vincente non fu mai stravolto, anche a costo di conservare un'anacronistica rappresentazione grafica bidimensionale. Per passare al 3D, abbiamo dovuto così attendere pazientemente fino a oggi. *Emperor: Battle for Dune* rappresenta, infatti, non solo il seguito a un classico del calibro di *Dune II*, ma anche la prima incarnazione 3D di un titolo Westwood. Evidentemente, in quel di Las Vegas è parso che i tempi fossero ormai maturi (e i computer domestici sufficientemente potenti) per compiere il grande salto o, assai più probabile, che la migrazione verso la terza dimensione potesse essere espletata anche senza storpiare quanto visto nei giochi precedenti

"La terza dimensione non apporta vantaggi significativi all'azione"

Chi non avesse mai avuto modo di giocare a *Dune II* o a uno degli episodi di *Command & Conquer*, deve sapere che ogni battaglia è saggiamente incastonata in un vero e proprio film interattivo. Tra un conflitto e l'altro, il giocatore viene sempre coinvolto in prima persona nel cuore di ogni vicenda Gli attori si rivolgono direttamente allo spettatore, sottoponendogli importanti scelte politiche e facendogli così rivestire un ruolo determinante nell'evolversi della storia

Siamo nell'anno 10190, ovvero poco dopo le vicende di *Dune II* e circa due secoli prima dei fatti raccontati dal film "Dune". L'universo che ci si prospetterà sarà flagellato da un conflitto a largo

UN UNIVERSO PER TRE CONTENDENTI

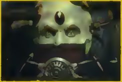
Con Emperor potremo metterci ai comandi di tre diversi schieramenti. Ognuno di questi offre nella modalità a singolo giocatore tre diverse storie in cui immergersi e, soprattutto, altrettanti modi di interpretare gli scontri bellici.



Gli Atreides dispongono di ottime milizie terrestri ed efficaci forze aeree.



"Distruzione e terrore" è la filosofia guerrafondaia dei malvagi Harkonnen.



Le più avanzate tecnologie belliche sono nelle mani degli Ordos.



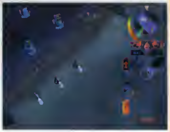




Designando distinti gruppi d'attacco, potremo meglio coordinare le nostre azioni offensive.



I personaggi dei filmati si rivolgeranno direttamente al giocatore.



respiro che coinvolge le tre casate dominanti, e da innumerevoli tensioni locali, che gettano i vari mondi in un desolante stato di abbandono. Non bisogna, poi, sottovalutare le difficili condizioni ambientali del pianeta, popolato da voraci vermi giganti e funestato da frequenti trombe d'aria. Tre influenti casate si contendono il potere a colpi di cannone: i "nobili" Atreides, i "brutali" Harkonnen e i tanto aristocratici quanto avveninstici Ordos.

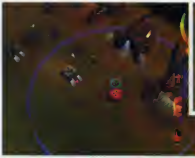
Impareremo presto che l'universo di *Dune* è straordinariamente variegato e sovraffollato di strani personaggi, oltreché di razze alquanto originali. Lo stile che pervade tanto i filmati quanto le battaglie si rifà naturalmente a quel genere fantascientifico che, giusto per intenderci, in passato ha reso celebri film come "Star Trek", "Guerre Stellari" e, naturalmente, l'omonima pellicola diretta da David Lynch. Come sanno sicuramente gli appassionati di fantascienza, il capostipite dei giochi strategici in tempo reale, attinse a piene mani dal film "Dune", a sua volta ispirato all'omonimo libro scritto da Frank Herbert. È comunque bene chiarire che non è affatto necessario possedere una cultura enciclopedica in fantascienza, né tantomeno aver concluso *Dune II* per riuscire a raccapezzarsi tra le vicende che investiranno i nostri eserciti.

Parliamo doverosamente al plurale, perché avremo sotto i nostri ordini non solo le unità militari riconducibili a una delle tre casate, ma, a seconda delle alleanze stipulate, anche molte formazioni partigiane, legate alle popolazioni locali dei vari pianeti. È dunque facile intuire quanti capovolgimenti e colpi di scena la trama di *Emperor* sia destinata a incontrare. Neppure chi ha avuto la fortuna di vedere il film o di leggere il libro potrà intuire il futuro svolgimento dei fatti. Gli sviluppatori, infatti, si sono limitati a studiare le scenografie cinematografiche, per poi costruirci sopra vicende e personaggi del tutto originali. Ne è la riprova il fatto che nessuno dei personaggi comparsi nel film "Dune" ha poi avuto un'incarnazione nel nuovo gioco targato Westwood.

Insomma, va dato atto che nella modalità a giocatore singolo, i filmati di *Emperor* non sono affatto banali scene d'intermezzo, ma assumono un ruolo quasi dominante. È dunque un vero peccato che nessuno abbia pensato di doppiare, o perlomeno sottotitolare in italiano, i dialoghi dei vari personaggi, così da non mettere in crisi tutti coloro che masticano l'inglese un po' a fatica. Aspetto non secondario, se si considera che molte scelte strategiche ci verranno poste verbalmente dagli attori e, dunque, senza una buona conoscenza della lingua anglosassone potremmo ritrovarci a pro-

TUTTO NACQUE IN UN GARAGE

I Westwood Studios sorsero nel lontano 1985, in un garage di Las Vegas (così almeno vuole la leggenda), grazie all'intraprendenza di Brett W. Sperry e Louis Castle. Tra le loro primissime creazioni, i giocatori più esperti ricordano ancora i vari *Eye of the Beholder*, *DragonStrike* e uno dei progenitori di tutti i GdR, *Phantasie*. È, però, nel 1992 che un accordo con la Virgin Interactive Entertainment permise alla Westwood di poter compiere il tanto atteso salto di qualità. Nello stesso anno, furono infatti pubblicati *Kyrandia Book I* e il gioco che diede vita al genere degli strategici in tempo reale: *Dune II: The Building of* a *Dynasty*. Fu poi la volta di *Command & Conquer* e di *C&C Red Alert*, che nel 97 avevano già venduto nel mondo qualcosa come dieci milioni di copie. Sempre nel 1997 è da segnalare un altro gioco storico: *Blade Runner*. L'anno successivo, Westwood passò sotto le mani di Electronic Arts e con *C&C Tiberian Sun* infranse ogni record commerciale, piazzando nella prima settimana di vendita più di un milione di copie. Recentemente, molti altri titoli, come *Nox* e *Red Alert 2*, sono usciti dagli studi Westwood.







Per gestire gli attacchi di una truppa, nulla è più intuitivo del "punta e clicca".

REQUISITI DI SISTEMA

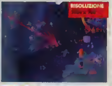
Come gira *Emperor Battle for Dune* sul nostro computer.

■ Sistema **Pentium 2 300, 64 MB RAM, TNT2**



VERDETTO: Fluido, fino a quando non si cerca di far scorrere l'inquadratura su un'altra zona della mappa.

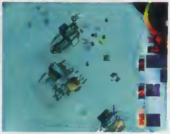
■ Sistema **PIII 500 64 MB RAM, GeForce 2**



VERDETTO: Riesce a rappresentare anche i combattimenti più frenetici senza rallentamenti.



Una tromba d'aria può radere al suolo un'intera base.



SORPRESA!

Nella modalità a giocatore singolo, non verremo proiettati da un campo di battaglia all'altro come un pacco postale, ma potremo coordinare l'avanzamento delle nostre truppe sui vari territori dell'universo. Proprio come in una partita di Risiko, saremo in grado di muovere le nostre pedine non solo scegliendo quali territori invadere, ma anche da quali far partire l'attacco. Certo, non sempre tutto andrà secondo i piani e, nei momenti difficili, potremo anche ritirerci dai territori occupati, per sfuggire alla pressione nemica.

cedere un po' a casaccio. In *Emperor*, l'aspetto strategico spesso sconfina oltre la concitazione della singola battaglia. Prima di ogni scontro bellico ci troveremo, infatti, dinanzi a una mappa e, a seconda della situazione politica e dei rinforzi militari disponibili, dovremo decidere i territori da attaccare o eventualmente dai quali ritirarci. Sul campo di battaglia, i fattori che influenzeranno le nostre decisioni sono innumerevoli. Innanzitutto, l'appartenenza a una delle tre casate ci permetterà di accedere a un esclusivo set di tecnologie militari. Scegliendo tra le milizie di Harkonnen, Atreides e Ordos, il giocatore andrà inevitabilmente ad assumere un diverso approccio alla partita. Allo stesso modo, alleandoci con una delle cinque fazioni ribelli, il nostro potenziale bellico si arricchirà di nuove unità e utili conoscenze tecniche. Innumerevoli miscele offensive possono così prendere vita, combinando le otto diverse fazioni (le tre casate più le cinque bande indigene) messe in campo da Westwood.

Prima di poter disporre di tutte queste opzioni offensive, dovremo naturalmente approntare la nostra base militare e, successivamente, dotarla delle apposite unità produttive. L'edificazione di una caserma piuttosto che di una fabbrica di veicoli deve però essere saggiamente ponderata, visto che richiede una notevole perdita di tempo e denaro.

Il giocatore potrà erigere le proprie costruzioni solo su superfici pianeggianti e solide, mentre sulle rocce e le dune di sabbia sarà consentito esclusivamente muovere le proprie truppe, cercando, se possibile, di evitare loro di finire nell'apparato digerente dei vermi giganti.

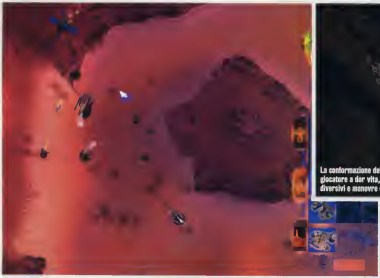
Queste orribili creature vivono sotto la sabbia ma, di tanto in tanto, non disdegnano uscire all'aria aperta per farsi uno spuntino con i soldati meno prudenti. A non lasciare tranquillo neppure il giocatore più accorto, vi sono poi le trombe d'aria, capaci di infliggere ingenti danni a edifici e truppe. Le nostre armate dovranno sapersela cavare su terreni desertici, polari, tropicali e urbani La morfologia del terreno induce il giocatore a sviluppare manovre corali, come accerchiamenti del nemico o azioni diversive. Potremo, poi, imbatterci in valli talmente strette da essere valicabili solo dalle unità meno ingombranti e da obbligare i mezzi pesanti a



> **"Harkonnen, Atreides e Ordos offrono tre diversi approcci al gioco"**

cercare vie alternative.

La prospettiva di gioco è quella isometrica, che finora ha sempre caratterizzato i giochi strategici pubblicati da Westwood. Rispetto ai vari *Red Alert* e *Tiberian Sun*, l'introduzione del 3D non sembra, infatti, aver apportato significativi vantaggi allo sviluppo dell'azione di gioco. D'accordo, se proprio vogliamo, è possibile ruotare il campo di battaglia, ma al fine pratico con-





La conformazione del campo di battaglia induce il giocatore a dar vita, con le proprie truppe, a diversivi e manovre corali.



UN'OPERA MULTIMEDIALE

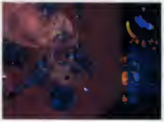
Prima ancora che dai videogiochi, l'epopea di "Dune" è stata sfruttata da ogni genere di mezzo di comunicazione. In principio, "Dune" era infatti una serie di sei romanzi scritti da Frank Herbert, ma ben presto il titolo fu ripreso da cinema e televisione. Il film approdò nelle sale nel 1984 e, oltre a vantare una rassegna di vestiti alquanto stravaganti, annoverava una splendida colonna sonora dei Toto e, tra gli attori, nientemeno che Sting. In realtà, Herbert non riconobbe nel lungometraggio diretto da David Lynch il complesso universo descritto dalle proprie opere letterarie. Ciò nonostante, qualunque fosse il mezzo di comunicazione scelto (carta stampata, televisione, cinema o monitor) l'epopea di "Dune" risultò sempre un successone.





Un mastodontico verme è minacciosamente emerso dalla sabbie del deserto.





viene fissare un'inquadratura e concentrarsi sul gioco. Anche le ambientazioni risultano prive di monti, valli pronunciate e pendii significativi, in *Emperor: Battle for Dune* possiamo al massimo imbatterci in vaste pianure cosparse di colline soltanto accennate.

Il campo di battaglia è, quindi, sempre ben visibile e ogni intervento sulla prospettiva di gioco non si rivela mai strettamente necessario. Ammettiamo, però, che non ci sarebbe affatto dispiaciuto muovere truppe e carri armati sui verdeggianti pendii di un mondo tridimensionale alla *Black & White*.

Insomma, *Emperor* ripropone, nel bene e nel male, quanto offerto dai precedenti videogiochi di casa Westwood. Nel bene, perché ci troviamo pur sempre dinanzi a un gioco ricco e curato in ogni suo aspetto, nel male perché, nonostante l'introduzione della grafica tridimensionale, *Emperor* non riesce a offrire un impulso innovativo al genere degli strategici in tempo reale.

GMC IN BREVE

Emperor: BFD è
- Intuitivo
- Coinvolgente
- *Command & Conquer*

Emperor: BFD non è:
- Innovativo
- Lento
- Noioso

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Westwood ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, scheda 3D 16 MB, 600 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 64 MB RAM, scheda 3D 32 MB, ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.westwood.ea.com

La collaudata struttura di gioco alla *Red Alert*, unita a una prudente introduzione del 3D, fanno di *Emperor* un gioco da tenere in considerazione.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

***Shogun: Total War*, Giu 00 9** — Tutto il fascino delle guerre ai tempi del feudalesimo giapponese

***Red Alert 2*, Nov 00, 8** — La più recente incarnazione della serie di *Command & Conquer*

GENERE: SPORTIVO

UEFA CHALLENGE

L'UEFA scende in campo contro la FIFA, in un duello tra le due più grandi istituzioni del calcio moderno. Chi riuscirà a spuntarla?







Con *UC* si possono rivivere tutte le superclassiche del campionato italiano.



PER chi gioca a calcio col computer non ci sono mezze misure: dici pallone e pensi a *FIFA*. Che il gioco della Electronic Arts sia il migliore nel suo genere non ci sono dubbi, sul fatto che sia la migliore incarnazione possibile del calcio, invece, qualcuno potrebbe avere da ridire. Se siamo tra coloro che amano spettacolarità e immediatezza, allora possiamo accontentarci, anzi, gioire per le giocate telecomandate di *FIFA*, coi calciatori che sembrano delle foche addestrate, tanta è la loro capacità di palleggio, e con la curva di apprendimento rasoterra, che consente di muoversi agilmente in campo sin dalle primissime battute. È come un rigore tirato a porta vuota: abbiamo fatto gol, ma che soddisfazione c'è. Fortunatamente, però, la cultura del "tutto subito" non ha attecchito in maniera così totalitaria, ed esistono ancora dei giocatori che pretendono da un titolo la possibilità di fare un po' quello che si vuole. Anche sbagliare.

"Il massimo per gli amanti della libertà calcistica"

Consapevoli di non poter battere il gigante americano sul suo campo, quello dello spettacolo, gli sviluppatori della Sheffield House hanno deciso di affrontare il "problema" da un punto di vista completamente opposto: quello della libertà di gioco. Se il calcio è fantasia, creatività, istinto, allora perché non inserire queste caratteristiche anche in un videogioco? Detto fatto, ed ecco spuntare *UEFA Challenge*. Finora, tutti i tentativi fatti in questo senso sono stati osservati con la stessa tenerezza con cui si guarda un bambino alle prese coi suoi primi palleggi (uno ne fa, dieci ne sbaglia, ma si apprezza comunque lo sforzo), in questo caso, invece, si rimane colpiti come se il fanciullo si esibisse all'improvviso in una finezza alla Maradona.

Diciamolo subito: *UEFA Challenge* (*UC* per gli amici) è davvero un gran bel gioco di calcio!

Basato sui campionati dell'UEFA, cioè l'associazione delle federazioni calcistiche europee, *UC* mette a disposizione moltissime squadre. Le statistiche sono aggiornate all'ultimo mercato, per cui trovere-



Le sequenze animate prima delle partite e in caso di gol sono altamente spettacolari. *UEFA Challenge*, però, dà il meglio di sé nelle giocabilità vera e propria.

EUROCAMPIONI

Come ogni titolo di calcio che si rispetti, anche *UEFA Challenge* ha i suoi famosissimi (e strapagati) testimonial. Nel corso dell'introduzione al gioco potremo vedere campioni come Figo, Effenberg e Sonny Anderson esibirsi in alcune delle loro migliori giocate, e osservare il dettaglio delle controparti digitalizzate. Per l'Italia, ci sono Zambrotta e Fiore. Una curiosità: il talentuoso centrocampista dell'Udinese è l'unico ad avere il nome corretto nella propria squadra, dato che Infogrames ha acquistato solo i suoi diritti e non quelli della formazione friulana.









mo delle rose perfette, senza bisogno di attendere patch correttive e quant'altro.

Purtroppo, però, Infogrames ha raggiunto l'accordo soltanto con alcuni team (quelli più importanti), per cui se Inter, Juve, Milan e compagnia sono reali e completi al cento per cento, squadre come Bologna e Galatasaray si ritrovano ad avere giocatori con nomi di fantasia, per quanto abbastanza fedeli nelle riproduzioni fisiche. Insomma, in campo potremo anche riconoscere Oliveira, ma sentirlo chiamare Cuadrado crea qualche perplessità.

Le formazioni, comunque, sono molte, così come le competizioni alle quali si può prendere parte. Oltre a coppe, coppette e tornei vari, *UEFA Challenge* ci mette a disposizione un'interessante modalità di gioco chiamata Club Challenge. Sostanzialmente, si tratta di una lega europea articolata su tre divisioni (tipo le Serie A, B e C del campionato italiano), con tanto di promozioni e retrocessioni. Si parte dalla terza e, naturalmente, lo scopo è quello di arrivare a diventare campioni assoluti, anche se non è per nulla facile, dato che affrontare club come Manchester United, Real Madrid e Lazio è sempre un duro compito.

Anche le opzioni relative all'organizzazione della squadra sono ben realizzate. Possiamo scegliere la formazione titolare, lo schieramento e persino le attitudini singole di ogni giocatore.

Niente di troppo complesso, certo, ma soddisfacente. I calciatori sono caratterizzati da una serie di qualità come tiro, corsa, velocità, e altre ancora. Inoltre, una freccia in su o in giù ne indica lo stato di forma.

Meglio schierare un brocco in forma smagliante o un campione senza i novanta minuti nelle gambe? Sono dubbi da grande allenatore, che riescono a aggiungere un pizzico d'interesse in più al gioco.

Veniamo, però, al cuore di *UE*: la partita. Molti titoli calcistici, purtroppo, cadono in fallo (da espulsione) proprio al momento di scendere in campo.

UEFA Challenge, invece, propone un sistema di gioco molto interessante, che non potrà non piacere agli amanti della libertà calcistica. Vogliamo tirare una cannonata nella nostra porta? Si può. Vogliamo fare un lancio di cinquanta metri a tagliare il campo. Si può. Per chi gioca a calcio è un'impostazione molto più realistica. Il sistema di controllo è semplice e abbastanza immediato. Parecchie funzioni, come finte e giocate di classe s'imparano solo una volta presa una certa confidenza, comunque è possibile divertirsi e costruire le azioni anche con due soli tasti: passaggio e tiro. I





LA FATICA DI CAMBIARE

L'editor dei giocatori di *UEFA Challenge* permette di modificare i calciatori di tutte le squadre. Questo sistema, sicuramente utile, presenta un paio di problemi non da poco. Innanzitutto, è possibile solamente definire alcuni parametri fisici del viso e non del corpo (come altezza, peso, eccetera), non consentendo di realizzare giocatori identici alla realtà. In secondo luogo, inoltre, per cambiare i nomi non si può utilizzare la tastiera, ma solo un sistema a scorrimento di lettere simile a quello che si usa con le console. Un rigore calciato fuori…

TUTTI CONTRO LE CAVIGLIE!

L'infortunio di un giocatore fa parte del calcio, e difatti *UC* lo prevede. Il problema è che è un evento estremamente raro. Possiamo prendere a calci un avversario per tutta la partita senza che questi si faccia alcunché. Anche gli arbitri tendono a essere un po' troppo permissivi, estraendo i cartellini gialli solo dopo qualche entrata "assassina". Ma il calcio non era soprattutto Fair Play?



Ci sono molti stadi tra cui scegliere. San Siro e l'Olimpico non potevano mancare.





I calci piazzati sono gestiti con un sistema in perfetto stile *FIFA*.

LA FATICA DI CAMBIARE

Quando due squadre di calcio hanno maglie simili è necessario che una delle due indossi la seconda. In *UC*, purtroppo, è il programma a decidere a quale spetti quest'incombenza, con risultati che, a volte, lasciano un po' a desiderare. Proviamo a giocare, per esempio, Newcastle - Inter: entrambe le squadre indosseranno dei completi tendenti al bianco, generando un po' di confusione in campo. Sarebbe stato meglio permettere ai giocatori di modificare questa opzione.

comandi comprendono passaggi filtranti, uno-due e lanci. Questi ultimi, come i tiri del resto, sono accompagnati da una barra di energia, che permette di determinare la potenza con una certa precisione.

Quello che non convince del tutto, in mezzo a tanta libertà, è l'Intelligenza Artificiale dei calciatori (sia i propri che quelli avversari). Se proviamo a fermarci in mezzo al campo passano un bel po' di



secondi prima che qualcuno cerchi di rubarci la palla, o si proponga per un passaggio. Anche far girare la sfera è, a volte, abbastanza problematico: i difensori avranno dei piedacci, ma non è realistico che sbaglino i passaggi così di frequente.

A parte questi difettucci, però, *UC* è decisamente apprezzabile. Le note stonate sono altre.

Fastidiosissimo, per esempio, è il fatto che il gioco abbia un clamoroso rallentamento nell'istante esatto in cui la palla carambola in rete. La grafica, tutto sommato, non è nulla di sbalorditivo, seppure di buona qualità. Anche il sonoro si adagia sugli schemi classici, sebbene ci sia stato un tentativo di renderlo interattivo con gli avvenimenti in campo: *UC* non passerà di certo alla storia per i suoi cori da stadio.

A conti fatti *UEFA Challenge* è davvero un ottimo titolo di calcio. La perfezione è ancora lontana, ma si tratta senza dubbio di una sterzata decisa in una direzione nella quale nessuno, finora, si era spinto con troppa convinzione. Reggere il confronto con *FIFA* è dura, ma una partita a *UEFA Challenge* è più varia e appagante. Era tempo che ai giocatori su computer venisse offerta la possibilità di mettere in pratica il proprio credo calcistico senza troppi vincoli.

Alcuni difetti lo penalizzano un po', e forse non tutti riusciranno ad apprezzarne le grandi qualità, ma *UEFA* sta a *FIFA* come Simoni sta a Sacchi, come il Bari sta alla Juve, come Baggio sta ad Albertini. È una sfida tra sentimento e ragione. Ed è inutile dire per chi facciamo il tifo.

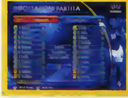
GMC IN BREVE

UEFA Challenge è:
- Giocabile
- Completo
- Ottimamente animato

UEFA Challenge non è:
- Curatissimo nei dettagli
- Spettacolare
- Tecnicamente perfetto

TATTICHE & STRATEGIE

Il sistema di gestione delle tattiche di *UEFA Challenge* è abbastanza completo. Si può scegliere tra una nutrita lista di formazioni, ognuna delle quali è modificabile a piacimento, sia per quanto riguarda la posizione dei giocatori, sia per quanto concerne la posizione dei vari reparti in campo. Se vogliamo spostare in avanti la linea difensiva, quindi, possiamo tranquillamente farlo, aumentando così le possibilità che gli attaccanti avversari finiscano in fuorigioco. Siamo in grado di decidere anche quali tra i nostri giocatori si debbano dedicare maggiormente alla fase offensiva, in modo da avere un controllo sul comportamento della squadra pressoché totale.









■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Sheffield House ■ Distributore Infogrames ■ Telefono 02/93767203 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 600, 128 MB RAM, Scheda 3D 16MB, 512 MB su HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.uefachallenge.com

Un titolo dotato di una giocabilità di livello assoluto. Peccato per qualche imperfezione tecnica a per qualche dubbio sull'Intelligenza Artificiale.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

FIFA 2001, Nov 00, **9**
Il re dei giochi di calcio per computer: spettacolare, ma con una libertà di gioco limitata

VIVA FOOTBALL, Mag 99, **9**
Un ottimo gioco, anche se un po' datato, molto giocabile e completo.

GENERE: AVVENTURA

NECRONOMICON

Sulle tracce di Howard Phillips Lovecraft…





Edgar non ha l'aria tranquilla che siamo soliti vedergli in volto. Cosa gli è successo?

WILLIAM Stanton è un tranquillo ragazzo che abita nei pressi di Providence, negli Stati Uniti. Tra i suoi molti interessi c'è l'archeologia, tra i suoi tratti caratteriali c'è una certa timidezza e tra i suoi amici c'è un certo Edgar Witcherly.

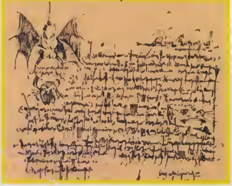
Una mattina dell'anno di grazia 1927, Edgar si presenta a casa di William con un'espressione malata e pronunciando frasi sconnesse che non fanno presagire niente di buono. Il lieve bussare di Edgar alla porta dell'abitazione di William è il suono con il quale inizia *Necronomicon*, nuova avventura della Microids ispirata ai racconti di Howard Phillips Lovecraft.

La trama sulla quale si basa il gioco è estremamente dettagliata e comprende tutti gli elementi che hanno reso celebre l'autore di Providence, prendendo spunto dai suoi innumerevoli scritti sia nei nomi dei paesi e dei personaggi citati, sia nelle lugubri atmosfere che avvolgono le locazioni che esploreremo. "Il modello di Pickman", "La Maschera di Innsmouth", "Lo strano caso di Charles Dexter Ward", sono tutti racconti che sono serviti come sfondo allo svolgersi degli eventi narrati nel gioco che, in ogni caso, sono del tutto originali e non ricalcano un racconto originale. Dopo la visita di Edgar dovremo capire cosa sta succedendo al nostro amico, esplorando l'assai poco amichevole villaggio di Pawtuxet e parlando con i suoi apatici abitanti, andando a caccia di informazioni. Raggiungeremo poi il padre di Edgar, scopriremo la sua stanza da lavoro e molti indizi circa la recente attività da lui intrapresa, consulteremo la sua corrispondenza, troveremo l'ingresso di un laboratorio sotterraneo e… ci fermiamo qui per non svelare troppi dettagli della trama.

Dal punto di vista strettamente tecnico dobbiamo ammettere che *Necronomicon* non è certo uno di quei giochi che spremono il massimo da un moderno computer. La grafica, per quanto dettagliata, non è da capogiro, soprattutto per quanto riguarda i fondali. Un diverso discorso va fatto per i personaggi con i quali potremo interagire: splendidamente animati e caratterizzati grazie anche a un felicissimo doppiaggio in italiano che, una volta tanto,

IL LIBRO DEI NOMI MORTI

Il Necronomicon è la vera pietra angolare della narrativa dell'autore di Providence. Si tratta di un testo di magia bianca e nera, indispensabile per l'evocazione dei Grandi Antichi. Il suo autore, l'arabo pazzo Abdul Alhazred, venne divorato in pieno giorno da una creatura invisibile, almeno così vuole la leggenda. Il libro è stato, ed è tuttora, fonte di ispirazione per innumerevoli film, romanzi e videogiochi. Un fenomeno ancor più sorprendente, se si pensa che questo oscuro e potentissimo volume non è mai esistito se non nella fantasia di Lovecraft.



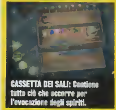




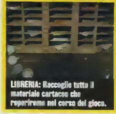

Questo impiegato sarà molto cortese con noi, ma il suo aspetto non è certo rassicurante.

L'INVENTARIO SI FA IN QUATTRO

Sono ben quattro le schermate attraverso le quali potremo interagire con il mondo di Necronomicon. Oltre alla visuale principale, con la prospettiva in prima persona, avremo altre quattro opzioni.


CASSETTA DEI SALI: Contiene tutto ciò che occorre per l'evocazione degli spiriti.


MAPPA: Registra i nostri progressi ed è utilizzabile per gli spostamenti.


LIBRERIA: Raccoglie tutto il materiale cartaceo che reperiremo nel corso del gioco.


INVENTARIO: Il classico inventario dove troveremo gli oggetti raccolti.

rende giustizia al gioco anche sotto l'aspetto recitativo. Tutte le schermate possono ruotare a 360 gradi, permettendoci un buon senso di immersione nel mondo di gioco, anche se, ripetiamo, l'impatto non è sempre nitido, soprattutto nelle aree esterne. Il sistema grafico se la cava decisamente meglio nel rappresentare l'interno degli appartamenti, dei negozi e delle strutture che visiteremo, arrivando a dare il meglio di sé nelle esplorazioni ravvicinate e nelle sequenze di intermezzo durante i colloqui con i numerosi interlocutori che incontreremo.

Lo schema di gioco è quello classico delle avventure punta e clicca, avremo una serie di oggetti che andranno utilizzati nell'ambiente circostante per poter ottenere risultati. Tali oggetti non possono essere combinati tra di loro, ma capiterà che tornino utili più di una volta. La struttura di *Necronomicon* è piuttosto semplice e lineare, soprattutto all'inizio quando le varie locazioni vengono sbloccate dopo aver parlato con determinati personaggi, o dopo aver compiuto determinate azioni. Più avanti, le cose si complicano leggermente, richiedendoci la consultazione del materiale che abbiamo reperito e la comprensione di schizzi e appunti ai fini di procedere nell'avventura. Il livello di difficoltà generale è comunque più che abbordabile, cosa che renderà il gioco particolarmente gradito agli avventurieri meno smaliziati e che impegnerà i veterani nelle battute avanzate, là dove un po' di esperienza nel genere e una buona dose di intuito aiuteranno a raggiungere il sospirato finale.

Uno degli indiscutibili pregi di *Necronomicon* è dato dall'abilità che i programmatori hanno impiegato per catturare al meglio lo spirito e le atmosfere dei racconti di Lovecraft, gli ambienti sono tutti impregnati da una sottile inquietudine, data dalla scelta dei colori cupi, dai cieli opprimenti e dai dettagli di vago sapore gotico. Anche i visi dei personaggi tendono a riflettere questa caratteristica, sia nelle espressioni facciali, sia negli abiti indossati, in pieno stile anni '30.


La motocicletta sarà il nostro mezzo di spostamento, fino a quando avremo una buona mappa.

"Gli ambienti trasmettono una sottile inquietudine"

Pur non essendo un titolo stupefacente o particolarmente innovativo, *Necronomicon* è senza dubbio una buona avventura, che ci permetterà di avanzare piuttosto agevolmente nelle prime fasi e che si complicherà quando avremo raggiunto un punto in cui saremo spronati a risolvere gli enigmi proposti, per poter vedere cosa succederà dopo e come finirà il racconto.

Questo per un'avventura, aldilà dell'aspetto grafico, è certamente un pregio da non sottovalutare.

GMC IN BREVE

Necronomicon è
- Ricco d'atmosfera
- Sottilmente inquietante
- In pieno stile Lovecraft

Necronomicon non è:
- Difficilissimo
- Solo per i fan di Lovecraft
- Innovativo

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Index** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/29062142** ■ Prezzo **89.900** ■ Sistema Minimo **P166, 32 MB RAM, 100 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P2 400, 64 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **http://www.microids.com**

IN ALTERNATIVA...

Dracula: L'ultimo Santuario, Dic 00, **7**
Dalla stessa casa di *Necronomicon*, un'avventura contro il conte della Transilvania

Gabriel Knight 3, Gen 00, **8**
Uno dei personaggi storici delle avventure su computer, più in forma che mai

Un'avventura punta e clicca tradizionale, ma arricchita da un'atmosfera lovecraftiana che vale da sola il prezzo del biglietto.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

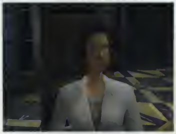
GENERE: AVVENTURA

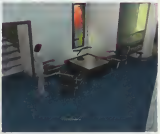
WATCHMAKER

Una pericolosa indagine e un antico castello austriaco. Prepariamoci a ventiquattro ore in cui salveremo il mondo!


La torre dell'orologio nasconde molti segreti, almeno all'inizio del gioco.







PARLIAMO ITALIANO?

Potremo vivere l'avventura di Darrel e Victoria (e di tutti gli altri personaggi) in italiano, sia parlato sia con i sottotitoli, se preferiamo poter leggere ciò che sentiamo.

L'IMPORTANZA DEI DETTAGLI

Un gioco poco curato è un gioco che tradisce il giocatore. Questo non accade con *Watchmaker*: tutti i personaggi si muovono in maniera realistica e, quando non stanno parlando con qualcuno, hanno sempre qualcosa da fare, ad esempio, il cuoco quando cucina non esegue solo un'azione, ma ne alterna tra loro una mezza dozzina. Allo stesso modo, ci sono commenti e descrizioni praticamente per ogni oggetto presente nel mondo simulato.

UNA telefonata sveglia l'investigatore Darrel nella notte: si tratta di un'emergenza e la convocazione è immediata. Una breve spiegazione, la presentazione della sua partner per questo caso (la bella Victoria) e i due si ritrovano, dopo poche ore, in un magnifico castello in territorio austriaco. Niente male... se fosse una vacanza!

Purtroppo per noi, non è così. Tempo addietro, un misterioso e antico congegno è stato trafugato da un gruppo di criminali, che intendono utilizzarlo per i loro scopi malvagi. Il macchinario rubato pare nascondere un potere incredibile, derivato direttamente dalle cosiddette "linee di forza" che, si dice, percorrono il nostro pianeta lungo tutta la sua superficie.

Lo scopo principale del congegno è quello di conferire immensi poteri a chi lo utilizza nel modo corretto, rendendolo, di fatto, in grado di dominare il mondo! C'è un ulteriore problema: chi ci ha chiamato per questa missione è sicuro che ci saranno gravissime complicazioni se il marchingegno sarà davvero attivato, le quali potrebbero causare traumi tremendi al nostro pianeta, fino a provocarne la distruzione.

Darrel e Victoria entrano nel castello sotto copertura: sono ufficialmente ospiti della società multinazionale che ha da tempo stabilito i suoi uffici periferici all'interno del palazzo, splendidamente restaurato dopo anni di declino. La costruzione è imponente e mostra parti storiche molto antiche, affiancate a sezioni decisamente moderne. Il tempo è limitato, e i nostri eroi dovranno indagare e scoprire il nascondiglio del misterioso oggetto entro la mezzanotte del giorno stesso.

"I minuti scorrono inesorabili, col procedere dell'indagine"

Come si può dedurre dalla trama, non c'è spazio per l'ipotesi di un fallimento!

Watchmaker, ultima fatica dei programmatori italiani della Trecision (già autori del notevole *Nightlong*, un'avventura grafica di un paio di anni fa), ripropone un genere che ormai sembrava scomparso per sempre. Le avventure basate sul tempo che scorre, infatti, danno l'impressione di avere ceduto il passo a giochi sullo stile di *Monkey Island*, in cui tutto ruota intorno alle mosse del giocatore e i personaggi secondari esistono solo in funzione di quello principale, aspettandolo fino a quando non sarà il loro momento.

In *Watchmaker*, invece, i minuti scorrono inesorabili man mano che i protagonisti procedono con la loro indagine. Tutto inizia intorno alle nove del mattino e terminerà, dopo ore e ore di gioco "vero" da parte nostra, entro la mezzanotte. Ogni volta che progrediamo nel gioco, scopriamo



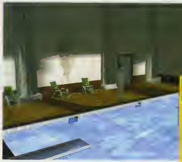
UN DESIGN ACCURATO

Il castello, tutte le sue stanze e il giardino circostante sono stati "progettati" con cura dagli sviluppatori, prima ancora di realizzare il gioco, in modo da non avere problemi di interpretazione in seguito. Nel corso dell'avventura, si può notare come il lavoro svolto sia di un certo livello, e lo studio di tutte le camere (e anche di un paio di... segreti!) situate in un piano del castello sembri proprio il progetto di un vero palazzo.





Le stanze dotate di specchi mostrano la versatilità della grafica del gioco.



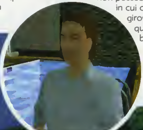
DIALOGHI INVESTIGATIVI

I dialoghi con i vari personaggi sono gestiti in un modo semplice e pratico, progettato per delle conversazioni in stile "poliziesco", come, in effetti, si addice al gioco. Le varie domande che potremo fare agli abitanti del castello sono divise in categorie: quelle relative ai vari personaggi e quelle, invece, che esulano da un soggetto in particolare. Inoltre, alcuni personaggi parleranno più volentieri con uno dei due investigatori piuttosto che con l'altro, e così via. Il gioco mantiene traccia delle domande che abbiamo fatto a tutti i personaggi, e ci ricorda quali sono quelle "nuove", un'opzione utilissima che snellisce l'intero sistema.

qualcosa di interessante, o comunque risolviamo un enigma importante ai fini della storia principale, l'orologio interno avanza di alcuni minuti, avvicinandoci sempre di più al limite costituito dalla fine della giornata. Con il passare del tempo, scopriremo di non essere i soli a girare per il castello, anche i suoi normali abitanti e chi ci lavora avranno ritmi vitali particolari, e si troveranno in posti differenti a seconda del momento del giorno, come è normale in un mondo simulato che vuole arrogarsi una parvenza di realismo. Questo non è l'unico particolare relativamente innovativo di *Watchmaker*. I programmatori, infatti, hanno voluto calcare la mano sul realismo anche dal punto di vista esplorativo. A differenza della maggior parte delle avventure grafiche di recente realizzazione, dove a seconda del momento sono presenti solo alcuni ambienti esplorabili, in questo titolo la maggior parte delle stanze è visitabile fin dal primo istante, con l'unica eccezione di quelle locazioni alle quali non potremmo accedere anche nel mondo reale, vuoi perché non abbiamo il permesso di entrarci (limite a volte superabile trovando la giusta chiave nel gioco), oppure semplicemente perché nemmeno sappiamo che esistano... particolare a cui si può ovviare solo con una buona indagine in giro per il castello.

Questa grande libertà di movimento regala un notevole realismo all'esplorazione: norma-lmente, infatti, non possediamo mappe delle case in cui ci troviamo, né il nostro girovagare è limitato in qualche modo da enigmi bislacchi o strane situazioni.

Il castello è abitato da un funzionario della multinazionale che ci ospita, dalla moglie,



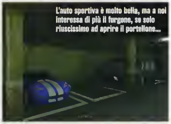



A volte, dovremo utilizzare parti dell'arredamento per... raggiungere i nostri scopi!









L'auto sportiva è molto bella, ma a noi interessa di più il furgone, se solo riuscissimo ad aprire il portellone...



VOLTI PIÙ UMANI

La prima cosa che si nota nei volti dei personaggi in *Watchmaker* è la loro bellezza: pur senza far gridare al capolavoro, tutti i visi sono abbastanza realistici e alcuni sono davvero carini, pensiamo in particolare a Victoria e Carla, la domestica. La realizzazione dei lineamenti va però oltre il puro aspetto estetico: ogni personaggio ha un certo numero di animazioni facciali, a seconda della frase che deve pronunciare e dell'umore che deve far trasparire, ecco quindi che vecchi ricordi sono descritti da volti tristi, mentre battute o frasi sarcastiche sono accompagnate da sorrisi più o meno sinceri.

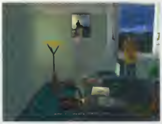


nonché da un piccolo numero di inservienti e, nella migliore tradizione dei gialli, chiunque potrebbe essere il complice dei ladri che stiamo cercando. Abbiamo affermato che ci sono due personaggi principali, e un'altra caratteristica di questa avventura è che dobbiamo controllarli contemporaneamente nel loro peregrinare per il palazzo. Darrel e Victoria possiedono, ovviamente, caratteristiche differenti e si rivelano utili in maniera unica in alcune situazioni, anche se *Watchmaker* offre il meglio di sé nei momenti in cui i due investigatori devono collaborare attivamente nell'indagine vera e propria: non tutti gli abitanti del castello, infatti, reagiscono allo stesso modo alle domande di un uomo piuttosto che a quelle di una donna, così come non tutti i luoghi sono accessibili a un esponente di un sesso piuttosto che di quello opposto (qualche esempio? I bagni e gli spogliatoi!). L'impegno per la realizzazione dei vari personaggi appare evidente fin dalle prime battute di gioco: quando i due protagonisti, parlando con gli abitanti del castello, ricevono risposte differenti a seconda del momento, tutte però molto coerenti con il loro carattere.

Non abbiamo quindi l'impressione di trovarci di fronte a dei fantocci simulati, bensì a delle vere persone (nei limiti della storia), con i loro difetti e le loro abilità, senza gli stereotipi fin troppo evidenti che spesso ci è toccato sopportare in molte avventure di recente realizzazione.

Allo stesso modo, se è vero che ci troveremo ad avere a che fare con meccanismi o enigmi di varia natura, spesso e volentieri questi saranno abbastanza logici e non troppo costruiti o fasulli: non c'è niente di peggio che chiedersi il *perché* di un determinato enigma, piuttosto che arrovellarsi sul modo in cui risolverlo!

Se aggiungiamo, a quanto appena detto, un sistema grafico in grado di mostrarci il castello e i personaggi in modo discreto, nonché uno studio molto attento, sia della geografia delle locazioni, sia delle animazioni di tutti i protagonisti del gioco, dobbiamo confessare che abbiamo gradito molto questa nuova avventura italiana. Un ottimo lavoro, sicuramente degno di attenzione.



GMC IN BREVE

Watchmaker è:
- **Una bella avventura**
- **Graficamente apprezzabile**
- **Piena di personaggi verosimili**

Watchmaker non è:
- **Realizzato con incompetenza**
- **Pieno di enigmi illogici**
- **Un gioco noioso**

■ Casa Trecision ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900
■ Sistema Minimo PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.trecision.com

Un'avventura che riporta alla ribalta la modalità del gioco a tempo, accostandola a molti particolari di buon gusto e a un'atmosfera da vero libro giallo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Gabriel Knight 3, Gen 00 **8**
Splendida avventura in tre dimensioni graficamente simile a *Watchmaker*

The Longest Journey, Nat 00, **8**
Un'avventura caratterizzata da una storia seria e decisamente valida. Da non lasciarsi sfuggire

GENERE: GIOCO DI CORSE

STUNT GP

Appassionati di modellismo o amanti delle grandi velocità, *Stunt GP* è quello che fa per noi!



Un ottimo inserimento in curva. Con questa traiettoria possiamo infilare due avversari con un colpo solo!



PIU' GIOCATORI, PIU' DIVERTIMENTO

Uno dei punti di forza dei giochi di corsa è la versione multi-giocatore. Nel caso di *Stunt GP*, non possiamo lamentarci, anche se i programmatori non sembrano essersi sprecati eccessivamente. La scelta più discutibile è la totale assenza della possibilità di correre contro avversari umani collegati da diversi PC. Infatti, per poter scendere in pista con più di un giocatore, dovremo disporre di almeno un joy-pad (il primo pilota sfrutterà la tastiera per guidare il suo veicolo). Il monitor, in questo caso, verrà diviso in più quadrati per ospitare il cosiddetto "schermo diviso" (o "split screen").

LA Formula Uno è il campionato di automobilismo più famoso e ricco di tutto il pianeta. Esistono però anche molte altre serie di competizioni, comunque appassionanti e impegnative.

Tra le tante che potremmo prendere in esame, vale la pena citare il campionato tra macchine radiocomandate. Anche se a prima vista il paragone sembra non stare in piedi, in realtà, i problemi della massima serie di automobilismo, non si discostano molto da quelli posti da *Stunt GP*.

Le piccole vetture radiocomandate di *Stunt GP* sono un concentrato di micro-elettronica e ingegneria meccanica da non sottovalutare e, durante le nostre sessioni di gara, ce ne renderemo conto. *Stunt GP* è un gioco di corse semplice ma, non per questo, tralascia particolari di assoluto realismo. Avremo a disposizione un parco auto di venti diversi modelli, contraddistinti da tre caratteristiche: stunt, aderenza e energia. In queste qualità, sono nascoste le vere potenzialità della nostra macchinina. Lo stunt è la possibilità di resistere agli urti senza essere sbalzati fuori dal percorso: più è alto, più facilmente saremo noi a far carambolare fuori dai limiti del tracciato i nostri avversari. L'aderenza è la capacità del nostro automezzo di restare attaccato al terreno nelle situazioni di alta velocità, specialmente nelle curve. L'energia, invece, ha una duplice funzione. Le nostre vetture hanno, infatti, una carica limitata al tipo di batteria in dotazione. Correndo, questa pila si scaricherà fino a esaurirsi, non permettendoci di procedere oltre a una certa velocità (molto bassa). Ogni vettura, però, può sfruttare la sua carica per andare oltre il limite massimo del suo motore. Questo potenziamento, ovviamente, scaricherà più rapidamente la batteria, ma per nostra fortuna in ogni tracciato c'è una zona-box, per poterla ricaricare.

"Senza regole, ma divertentissimo"

Tutti i modelli di auto a disposizione in *Stunt GP* sono divisi in tre gruppi, ognuno dei quali è il migliore in una caratteristica in particolare. I Wild Wheels sono i mezzi con la miglior aderenza, gli Aero Blasters sono i più resistenti negli scontri, mentre gli Speed Demons sono dotati delle batterie più potenti. I tracciati che affronteremo in *Stunt GP* non saranno tradizionali: curve paraboliche, giri della morte e trampolini sono solo una parte della varietà di ostacoli che dovremo essere capaci di superare.

IL GIRO DELLA MORTE



Una delle manovre più appassionanti di tutto *Stunt GP* è il giro della morte. Per riuscire a completarlo, dobbiamo stare attenti a un paio di particolari. Innanzitutto, bisogna arrivare con la giusta velocità (intorno ai 190 va sempre bene) e senza aver il potenziatore del motore attivato. Una volta dentro al giro, curviamo leggermente nella direzione in cui si inarca, per poi contro-sterzare (pochissimo!) superato il punto più in alto. Se eseguiamo la rotazione in maniera perfetta, guadagneremo un bel po' di punti in aeromiglia (il Super Looper!), altrimenti faremo davvero una brutta fine.







Stunt GP unisce divertimento e frenesia!



In derapata, nelle curve, potremo cercare di effettuare i sorpassi migliori.

RECORD E REGALI



La modalità Arcade di *Stunt GP* è una delle più interessanti. Permette, infatti, di misurarsi con le auto radiocomandate più veloci, su una serie di percorsi tra i più divertenti e impegnativi. Riuscendo a vincere tutte le gare, potremo guadagnare l'accesso ai circuiti e alle macchine bloccate e/o segrete. Questa è una delle migliori trovate di tutto *Stunt GP*. Portando a termine la serie di gare da noi scelte, infatti, otterremo molti più tracciati e veicoli per la modalità Esibizione. Scaldiamo i radiocomandati e diamoci sotto...

L'ultima peculiarità di *Stunt GP* è costituita dal concetto di aeromiglia. In *Stunt GP*, infatti, non dovremo solo arrivare primi nella corsa, ma anche cercare di compiere le manovre migliori. Grazie alle pedane, ai salti e ai cordoli molto alti, il nostro veicolo si impennerà, si capotterà e compirà evoluzioni di ogni genere. Effettuando le acrobazie, guadagneremo punti, migliorando la nostra performance generale nella gara.

Le modalità di gioco di *Stunt GP* sono cinque. L'Arcade ci permette di misurarci, fin dalla prima gara, con i modelli migliori di auto e di partecipare a tre diversi campionati. Vincendo quattro gare consecutivamente, guadagneremo l'accesso alle auto e ai circuiti bloccati. La modalità Esibizione permetterà di misurarci con i circuiti e i modelli conquistati, in gare che potremo impostare come preferiamo. Segue la modalità Sfida a Tempo, dove dovremo "semplicemente" correre da soli nel tracciato, per cercare di fissare il miglior tempo sul giro. La Sfida Acrobatica, invece, ci permetterà di divertirci nel compiere più evoluzioni possibili, premiando il miglior punteggio di aeromiglia.

L'ultima modalità è il Campionato, decisamente la più appassionante. Scelto uno dei veicoli base, tramite gli sponsor e i nostri piazzamenti attraverso le venti gare che lo compongono, potremo potenziare il nostro bolide con parti sempre più moderne ed efficienti. In questo modo, potremo realizzare il nostro veicolo personalizzato. Guadagnati abbastanza soldi, infine, saremo in grado di acquistare un nuovo e diverso modello di auto.

Stunt GP è sicuramente uno dei giochi di corse più appassionanti degli ultimi anni. Era da tempo che non riuscivamo a divertirci con tanta geniale semplicità. La reattività delle auto è realistica quanto basta per accontentare tutti, senza rendere impossibili le manovre a chi non è un vero asso del volante. Certo, siamo lontani anni luce dal rigore assoluto delle gare di *F1 Racing Championship* o *GP3*, ma *Stunt GP* è divertente proprio perché senza regole.

GMC IN BREVE

STUNT GP e:
- Velocissimo
- Per giocatori durissimi
- Radio-comandato

STUNT GP non è:
- Per piloti corretti
- Come la Formula Uno
- Una simulazione di corsa

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Team 17 ■ Sviluppatore Eon Digital Interactive ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 85.000 ■ Sistema Minimo PII 233, 64 RAM, 350 MB su HD, Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato PIII 600, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore Schermo Diviso ■ Internet stuntgp.team17.com

IN ALTERNATIVA...

MicroMachines V3, Ago 98, 8
In corsa con le microscopiche macchinine da collezione convincente in multigiocatore

F1 2000 R. C., Apr 01, 9
Per chi ama i fasti della Formula 1, il miglior simulatore di guida in assoluto

Divertentissimo e senza regole, *Stunt GP* è sicuramente imperdibile per chi apprezza l'alta velocità e le vetture radiocomandate.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COSSACKS

Duecento anni di Storia in tempo reale e rigorosamente in due dimensioni...

GUERRE DI PIOMBO

Il modo migliore per dare una nuova vita alle battaglie di *Cossacks* consiste nel farle rivivere in tre dimensioni, grazie a uno degli hobby più antichi: quello della collezione di miniature di piombo in scala. "Giocare" coi soldatini di metallo dipinto non è, infatti, solo un passatempo da bambini. Esistono nel mondo moltissimi club, i cui soci (di ogni età) si divertono a dipingere interi eserciti appartenenti a ogni epoca, per poi farli combattere in battaglie tanto epiche e colorate, quanto incruente. Per scoprire un mondo tanto vasto, ecco un paio di indirizzi Internet da consultare: www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/9339 oppure http://digilander.iol.it/dbaitalia.



Le battaglie campali sono davvero un'esperienza epica e ricreano perfettamente il tipico guerreggiamento dell'epoca.



Mettere i villaggi avversari a ferro a fuoco è il sistema più efficace per demolire l'economia del rivale.



LA moda imperante afferma il contrario, ma alla Strategy First sembrano convinti che, per quanto riguarda i giochi strategici, la classica prospettiva dall'alto in due dimensioni abbia ancora molto da dire. Il risultato di questa certezza è stato messo in pratica con diversi giochi, come *Kohan*, *Sudden Strike* e il piccolo gioiello chiamato *Cossacks*.

Chiariamo subito che questo titolo non fa proclami di nessun tipo, nè tantomeno parte con l'intenzione di rivoluzionare il genere, ma certamente ha in sé tutti gli elementi che un buon gioco di strategia in tempo reale dovrebbe avere: molte popolazioni da comandare, tante unità diverse, una solida gestione economica delle risorse, innumerevoli potenziamenti, accuratezza degli scenari e una grafica pulita e dettagliata. Pur non discostandosi dai parametri convenzionali, *Cossacks* rivela potenzialità inaspettate in quanto a profondità di gioco e alla cura dei particolari. L'ambientazione copre un arco di circa duecento anni, dal 1600 al periodo pre-napoleonico, quindi ai primi dell'800.



Anche le battaglie navali risultano appassionanti. Gli effetti dei colpi di cannone sono dei piccoli tocchi di classe!

"Più di ottomila unità sul campo di battaglia"

Quasi tutte le principali lotte armate dell'epoca sono state ricostruite, con la possibilità di rivivere la Guerra dei Trent'anni, la Secessione Spagnola, La Guerra dei Sette Anni, la Rivoluzione Inglese e diversi altri conflitti. In totale, sono disponibili oltre 85 scenari storici, sia per la modalità a giocatore singolo, sia per quella multiplayer.

Ben sedici sono le fazioni contrapposte, si spazia dalla Gran Bretagna, alla Francia, per arrivare alle più esotiche armate di Turchia, Ucraina e Portogallo. Inoltre, nelle campagne singole, si incontreranno ulteriori nazioni in guerra o fazioni di pirati, mercenari e così via. Ogni stato ha naturalmente caratteristiche peculiari, punti di forza, svantaggi e caratterizzazioni grafiche particolari, oltre a tecnologie e unità specifiche per quel tipo di paese.

L'economia è basata, come di consueto, sulla raccolta delle risorse, in questo caso si parla di legno, ferro, carbone, oro e grano. Una volta impostata la raccolta, il processo è quasi automatico, se ne occuperanno gli abitanti delle città che edificheremo. Da quel punto in poi, potremo dedicarci al reclutamento delle unità combattenti, ed è qui che il gioco offre veramente il meglio di sé. La varietà delle truppe e degli armamenti a nostra disposizione è a dir poco impressionante, con soldati di ogni genere e tipologia, affiancati da mortai, cannoni, cavalleria, navi e strutture d'assedio o da difesa, come torri di sorveglianza o equipaggiate con bocche da fuoco.

Con queste caratteristiche, risulta chiaro che il gioco è incentrato molto più sulle battaglie che non sulla diplomazia o



Un'imboscata! Sebbene in inferiorità numerica, le nostre truppe hanno il considerevole vantaggio della posizione elevata e della copertura.



Le città sono visivamente spettacolari. Peccato non sia stata rispettata la scala rispetto alle truppe.

sull'economia. Più di ottomila unità possono essere schierate sul campo contemporaneamente, con la possibilità di assumere formazioni in linea, colonna e quadrato. Gli scontri, poi, sono un vero spettacolo di proporzioni epiche, con centinaia di cavalieri che si avventano sulle linee di fanti o con poderose flotte che cannoneggiano le sponde fortificate.

La cura del dettaglio grafico ha permesso, in assenza della terza dimensione, di ottenere animazioni delle unità particolarmente fluide e godibili, con l'inserimento di molti elementi scenici, come le onde del mare, gli effetti di riflesso delle navi sull'acqua o i pennacchi di fumo che si levano dai moschetti quando fanno fuoco. Il sistema grafico, inoltre, permette prestazioni ottimali anche su computer non particolarmente potenti, a tutto vantaggio della fluidità del gioco.

A onor del vero, è utile precisare che gli scenari proposti richiedono un certo impegno per essere portati a termine. L'Intelligenza Artificiale delle truppe comandate dal computer è, infatti, assai combattiva e ci metterà spesso in difficoltà con attacchi a sorpresa, o con strenue difese delle posizioni. Tuttavia, per chi ha un minimo di pratica con questo genere di giochi non sarà un problema immergersi in *Cossacks* e gestire le numerose opzioni, operando le migliorie alle unità e alle strutture; l'interfaccia è funzionale, anche se controllare ottomila soldati sul campo di battaglia può risultare problematico con il solo ausilio del mouse. Fortunatamente, ci vengono in aiuto le scorciatoie da tastiera, che permettono di raggruppare le unità e di richiamarle tramite la pressione di un tasto, ottimizzando molte delle operazioni senza perdere il controllo della situazione.

In definitiva, pur non essendo innovativo o rivoluzionario, *Cossacks* è un eccellente gioco di strategia, e gli appassionati del genere non dovrebbero lasciarselo sfuggire.

GIOCHI COMPUTER

DUE SECOLI DI GUERRE

In *Cossacks* potremo rivivere i più importanti conflitti avvenuti tra il XVI e il XVIII secolo. L'accuratezza storica è assicurata, anche se ovvie concessioni sono state fatte alla giocabilità. Ecco alcune delle guerre più importanti ricreate nel gioco.



La Guerra dei Trent'anni

Iniziata nel 1609 con la rivolta del popolo ceco all'oppressione austriaca, la Guerra dei Trent'anni coinvolse buona parte delle nazioni europee in un sanguinoso conflitto, che si prolungò fino al 1648 e si concluse con una sostanziale sconfitta dell'impero asburgico e dei suoi alleati.



La Guerra dei Sette Anni

La Guerra dei Sette Anni fu provocata dal desiderio del monarca prussiano Federico II di espandere i confini della propria nazione. Si svolse tra il 1756 e il 1763 e vide la Prussia in lotta contro l'alleanza di Russia, Austria e Francia. La Prussia rientrò nei suoi confini naturali al termine di una guerra senza vincitori né vinti.



La Secessione spagnola

Una guerra che coinvolse Francia e Inghilterra per la spartizione del territorio spagnolo, e che si concluse con una pesante sconfitta del por meglio organizzato esercito francese da parte dell'esercito di Sua Maestà. Il Conflitto si protrasse dal 1701 al 1714 con immani perdite di uomini da ambo le parti.

GMC IN BREVE

Cossacks è:
- Storicamente accurato
- Epico
- Impegnativo

Cossacks non è:
- Tridimensionale
- Rivoluzionario
- Facilissimo da gestire

■ Casa CDV ■ Sviluppatore Strategy First ■ Distributore Internet ■ Telefono ND ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P 200, 32 MB RAM, 200 MB HD ■ Sistema Consigliato P2 233, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.cossacks.de

Non aggiunge novità sostanziali al genere, ma le battaglie sono veramente epiche e tutti gli elementi di contorno funzionano egregiamente.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Sudden Strike, Mar 01, 6
Ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, con centinaia di unità da controllare

C&C: Red Alert 2, Nov 00, 8
L'ultima incarnazione del classico Command & Conquer. Imperdibile per chi ha amato la serie

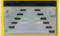
GENERE: SPARATUTTO

SPACE TRIPPER

Rispunta dal passato la pura essenza del genere sparatutto!

C'ERA UNA VOLTA

Combattendo con *Space Tripper*, non si può fare a meno di ricordare i giochi dei primi computer casalinghi, come il Commodore 64 e l'Amiga. Il titolo della Pompom è chiaramente ispirato a *Uridium*, considerato una delle pietre miliari nella storia del genere sparatutto. Pubblicato nel 1986, *Uridium* presentava uno schema di gioco a scorrimento orizzontale all'interno di un perimetro ben definito, e orde di nemici che sbucavano dai lati, il tutto ripetuto di livello in livello. Insomma, i classici non perdono colpi, neppure a distanza di tanto tempo!







Questo è uno dei primi mostri che incontreremo... alcuni sono davvero enormi.



Da queste immagini si nota subito la somiglianza con i grandi titoli del passato.



GIOCARE a *Space Tripper* è come fare un tuffo nel glorioso passato del nostro hobby preferito! Il principio è estremamente semplice, i tasti sono pochi e si memorizzano in alcuni istanti, ma dopo aver iniziato una partita ci si sente trasportati in un vortice di emozioni: si continua a sparare all'impazzata e, dopo il game over, è praticamente impossibile non ricominciare una nuova sfida.

Almeno sino a che non si realizza che sono trascorse ormai parecchie ore, tutti gli appuntamenti sono inesorabilmente saltati ed è notte fonda.

Il fenomeno è, a prima vista, inspiegabile. La grafica, infatti, non è eccezionale, non esiste una colonna sonora di particolare impatto e nemmeno innovazioni particolari dal punto di vista della giocabilità.

> **"Space Tripper assorbirà ogni nostra energia"**

Eppure, l'estrema semplicità rende *Space Tripper* un titolo in grado di assorbire ogni energia del giocatore, anche solo per riuscire a vedere cosa c'è dopo quel maledetto mostro che sembra imbattibile.

Comandiamo una piccola astronave, che deve muoversi avanti e indietro distruggendo tutto ciò che la circonda, e cercando di farlo nel minor tempo possibile. Fin dall'inizio, abbiamo a disposizione due armi: un normale laser e una specie di cannoncino, che spara contemporaneamente in tre direzioni; ogni elemento del nostro arsenale può essere potenziato, grazie ai bonus che i nostri avversari abbandoneranno sul campo da gioco una volta distrutti. Non è consentito ottenere nuovi armamenti, ma i potenziamenti (in gergo denominati "power-up") a nostra disposizione sono molti, e dovremo sudare parecchio prima di acquisire il massimo da ogni arma. Fortunatamente, una volta morti non perderemo tutto, ma solamente l'ultimo "power-up" raccolto.

Chiaramente, bisogna uccidere tutti i nemici minori fino a incontrare il mostro di fine livello e, una volta distrutto quest'ultimo, si può finalmente passare allo schermo successivo.

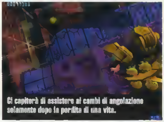
Il sistema di controllo è semplicissimo, e contribuisce a incrementare non poco il livello di frenesia: con un tasto si spara, con un altro si cambia arma, e con un terzo si ruota di 180° la direzione della nostra astronave, così facendo, potremo fare fuoco anche muovendoci all'indietro, manovra fondamentale in molte situazioni. Le aree di azione sono molto piccole, i mostri cattivissimi e il tempo a nostra disposizione limitato, insomma *Space Tripper* è divertimento videoludico nella sua forma più pura.

GIOCHI COMPUTER

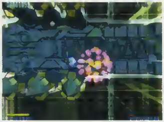
GMC IN BREVE

Space Tripper è:
- Frenetico
- Semplicissimo
- Da giocare fino alla fine

Space Tripper non è
- Per gli amanti del realismo
- Tecnicamente spettacolare
- Per chi è lento di riflessi



Ci capiterà di assistere ai cambi di angolazione solamente dopo la perdita di una vita.



■ Casa PomPom ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Via Internet ■ Prezzo 12 $ (circa 23.000 Lire) ■ Sistema Minimo Pentium III 400, 64 MB RAM, 25 MB su HD, Scheda Video 4 MB RAM ■ Sistema consigliato Pentium III 600, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici OpenGL ■ Multigiocatore No ■ Internet www.pompom.org.uk

IN ALTERNATIVA...

Hell Copter, Ago 99 6
Senza astronavi spaziali, ma con un elicottero e tanti nemici da distruggere

Gromada, Ott 00, 7
Un altro sparatutto in vecchio stile, caratterizzato dai molti bersagli e dalle armi potenziabili

Uno sparatutto estremamente semplice e divertente: i giocatori smaliziati lo ameranno, quelli più giovani non potranno più farne a meno.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AVVENTURA

ROAD TO INDIA

L'India, con il suo fascino esotico e misterioso, è la cornice ideale per qualsiasi avventura.



Alcune parti dell'avventura si svolgono in sogno. Questa condizione è riconoscibile dall'atmosfera più ovattata e fumosa.



La sala torture del tempio dove è stata portata la nostra fidanzata. La "vergine di Norimberga" nell'angolo ha un'aria alquanto sinistra...

QUATTRO PASSI IN INDIA

In *Road to India*, sono presenti quelle atmosfere esotiche e mistiche che si possono respirare percorrendo le vie di Nuova Delhi e dintorni. Anche l'architettura mostrata nel gioco è fedelmente ricostruita, compreso il Taj Mahal, il famoso mausoleo eretto da Shah Jahan, imperatore dell'India (1628-1658), in memoria della moglie Mumtaz Mahal, morta di parto. La sua costruzione durò ventidue anni e vennero impiegati ben ventimila operai e artigiani. La simmetria e la purezza del suo colore incanta i visitatori da oltre trecento anni.

DAL titolo, potrebbe sembrare che il protagonista del gioco debba raggiungere in qualche modo l'India, ma in realtà la nostra avventura si svolge interamente in questo luogo, intriso di spiritualità e mistero. Il racconto è ambientato ai nostri giorni, e una trama fatta di scottante attualità si mescola con le tradizioni millenarie di questa terra.

Tutto inizia con un individuo che deposita una valigia-bomba in uno dei tanti mercati all'aperto: nemmeno il tempo di assistere, impotenti, a questa strage che la scena cambia e ci ritroviamo all'aeroporto, per salutare la nostra fidanzata che parte alla volta dell'India, il suo paese natale, per un breve viaggio. Ogni cosa sembra andare per il meglio, se non fosse per una lettera del nostro prezioso amore, ricevuta qualche giorno dopo, che ci informa che tutto è finito e ci intima di non cercarla.

Naturalmente, in tutte le avventure che si rispettino, il protagonista parte precipitosamente alla ricerca della sua amata, non pensando ai guai in cui sta per cacciarsi e alle disavventure che lo aspettano. *Road to India* non fa certo eccezione, ed ecco quindi che, in men che non si dica, ci ritroviamo in mezzo a strette stradine popolate di mendicanti, santoni e vacche sacre, per dipanare questo fitto intreccio.

La trama è senza dubbio avvincente e ci terrà incollati davanti al monitor fino a che non avremo risolto il gioco: i colpi di scena sono dietro l'angolo, la narrazione è fluida, gli enigmi ben congegnati. L'avventura è basata su locazioni che possono essere visualizzate a 360 gradi: aspettiamoci, quindi, una grafica statica e poco nitida. I personaggi con cui è possibile interagire sono, invece, animati e dotati di una buona fluidità di movimento. Ogni volta che si risolve con successo un enigma o quando è necessario legare parti della storia, si può assistere a un filmato di qualità eccellente: l'animazione è, infatti,



I THUG NELLA STORIA, NELLA LETTERATURA E NEL CINEMA

Malgrado molti siano convinti che la setta dei Thug non esista più da tempi immemorabili, in *Road to India* fa la sua ricomparsa. I Thug sono divenuti famosi come feroci assassini, che assalivano e strangolavano gli stranieri e i viaggiatori sulle strade dell'India. Quella dei Thug era un'oscura setta religiosa mista a un'organizzazione criminale, attiva in India dal medioevo al secolo scorso. Adoratori della temibile dea Kali, divinità della distruzione e della morte, disdegnavano l'uso di armi convenzionali, preferendo colpire con l'oggetto più inoffensivo di questo mondo: il fazzoletto rituale. Sebbene siano stati eliminati dal governo inglese, non si esclude che alcuni gruppi abbiano continuato a esistere fino ai giorni nostri, e che, pur non essendo tecnicamente thug, conservino tratti e caratteristiche in parte derivate dagli strangolatori ottocenteschi. Questa setta pseudoreligiosa è stata citata in molti racconti, da cui sono anche stati tratti dei film. Uno degli scrittori italiani più affezionato ai Thug è, di certo, Emilio Salgari, che li cita in numerosi suoi libri quali "I pirati della Malesia", "Le due tigri" e "I misteri della giungla nera". I primi due hanno ispirato anche due film italiani omonimi, e una citazione è presente anche nell'americano "Indiana Jones e il tempio maledetto".



Non si può dire che i mezzi di trasporto siano all'ultima moda.



La grafica non sarà nitida e ben definita, ma la sensazione è proprio quella di trovarsi in una via di Nuova Delhi.

IN ITALIANO

***Road to India* uscirà completamente tradotto nella nostra lingua, sia per quanto riguarda i testi che per i dialoghi. Così non avremo nessuna difficoltà aggiuntiva nel risolvere gli enigmi della misteriosa India!**

perfetta e l'ambientazione risulta davvero realistica. Un vero è proprio premio per la soluzione appena trovata!

Gli enigmi sono un altro punto di forza di *Road to India* perfettamente logici e mai impossibili da risolvere, regalano una profonda soddisfazione una volta decifrati. A essere precisi, ci sono alcuni misteri arcani ed esoterici

"Una trama fatta di scottante attualità e di tradizioni millenarie"

che hanno con la realtà un legame un po' più flebile, ma fanno parte di certi sogni che il protagonista fa nel corso dell'avventura Sono parti veramente ben realizzate, ricche di simbolismo, che contribuiscono a rendere più "magica" la storia, alimentando quell'alone di mistero di cui è permeato il gioco.

Ecco, quindi, la presenza della logica più ferrea durante le fasi diurne e dell'intuizione durante il periodo del sogno. L'interfaccia che permette di interagire con il mondo circostante è molto semplice troviamo, infatti, la presenza del solito cursore multifunzione, che si trasforma a seconda delle azioni possibili (spostarsi, prendere, parlare, osservare attentamente), che cambia stato sugli oggetti, sui personaggi o sulle zone attive dello schermo. Premendo il pulsante destro del mouse, invece, compare una sorta di PDA (Personal Digital Assistant, una specie di computer palmare) con cui è consentito salvare o ricaricare situazioni di gioco, avere accesso a oggetti particolari, rivedere i filmati salienti, rileggere il riassunto dei fatti più importanti, scegliere le frasi da pronunciare quando si discute e gestire un inventario abbastanza sofisticato, in cui più oggetti possono essere combinati tra loro.

L'interazione con i personaggi è assicurata dalle solite frasi preconfezionate selezionabili da uno scarno menu (non che ne servano molte di più, in verità...). Il sonoro è l'ennesimo punto a favore di *Road to India*: curato, preciso e discreto quanto basta, dispensa proprio quelle sonorità che è lecito aspettarsi in un'avventura ambientata in Oriente. Perfettamente inserito nel contesto del gioco, non risulta noioso, ma piuttosto rilassante e a tratti quasi ipnotico.

Dovendo fare un bilancio, sono davvero pochi gli elementi scarsamente convincenti in quest'avventura. Se non fosse per la longevità (ridotta anche dal fatto che il gioco è così avvincente e la trama così interessante, che si desidera arrivare rapidamente alla fine), per la scarsa animazione (compensata dagli ottimi filmati) e per alcuni particolari molto ben nascosti (ma in fondo, se fossero troppo ovvi, non ci sarebbe sfida) *Road to India* sarebbe perfetto.

Si tratta, sicuramente, di una splendida avventura, che piacerà a un pubblico molto vasto e che può essere indicata anche ai giocatori meno smaliziati. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Road to India è:
- **Un'avventura realistica e convincente**
- **Dotato di una trama molto interessante**
- **Ricco di enigmi logici**

Road to India non è:
- **Molto longevo**
- **Difficilissimo da risolvere**
- **Graficamente eccezionale**

■ Casa Microids ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/29062142 ■ Prezzo 89.900
■ Sistema Minimo Pentium 2 300, 32 MB RAM, Scheda Video 3D 8 MB, 350 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium 2 350, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.microids.com

Una delle migliori avventure della Microids, che si allontana temporaneamente dal filone storico per esplorare nuovi orizzonti.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6	

IN ALTERNATIVA...

Egypt II, Gen 01, 6
Un'altra civiltà misteriosa, che fa da cornice a un'avventura storica

La Leggenda..., Mag 01, 6
Il mondo di Paulo Coelho in una storia magica e introspettiva

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

NASCAR RACING 4

Le corse automobilistiche a ovale targate U.S.A. tornano alla grande sui nostri computer!





Aggressività e competizione sono le parole d'ordine per questo capolavoro.

LE gare automobilistiche della americanissima classe NASCAR regalano, da sempre, più di un brivido agli appassionati. In questo caso, le emozioni per i piloti virtuali sono garantite anche da chi ha confezionato questo gioiello di casa Papyrus: David Kaemmer. Già autore di un altro insuperato capolavoro, *Grand Prix Legends* ,il buon David si prende lo sfizio di continuare a fare scuola anche nel mondo delle gare Nascar.

Anche in questa quarta incarnazione del titolo *Nascar Racing*, le schermate per la configurazione sono semplici, funzionali e complete, offrendo, per quanto riguarda la vettura, la possibilità di rifarne la livrea e di inserire addirittura una foto del giocatore, così da essere annoverati tra i piloti titolari.

Magistrale la gestione fisica delle vetture, che si rivela la parte fondamentale del gioco, attorno alla quale viene costruita la credibilità dell'insieme. Si scopre, se si ha la fortuna di avere un volante con ritorno di forza, che la varietà e la qualità delle sensazioni supera di gran lunga gli standard attuali. I trasferimenti di carico, longitudinali e laterali, arrivano puntualmente al volante e fanno sentire davvero il notevole peso di questi bisonti motorizzati: un aspetto del gioco che non ha eguali.

Tutto quello che gira attorno alle vetture è configurabile. Dalle condizioni cimatiche, senza pioggia, ma con vento e temperatura variabili, alle regole di una corsa, tutte fedelmente riprodotte, l'intelligenza e l'aggressività dei piloti, l'efficacia della strategia degli avversari, il numero di auto presenti in pista... insomma, una manna per chi ama ritagliarsi il gioco su misura.

Una volta in pista, ci si accorge che lo sforzo maggiore, anche a livello grafico, è riservato, oltre allo spettacolare abitacolo dove si ammirano le variazioni di luce, al tracciato e alle sue immediate vicinanze. Non ci sono concessioni agli elementi di contorno. Il paesaggio attorno ai circuiti è appena accennato, e il pubblico che affolla le gradinate è sintetizzato da macchie di colore indistinte, indizi che non lasciano dubbi sul fatto che l'attenzione dei programmatori si sia orientata verso altre "sensazioni".

In effetti, chi ama le gare Nascar qui può trovare riprodotta l'atmosfera reale di queste corse, compresi i pit stop animati, le comunicazioni box-pilota e le frequenti e allegre "toccate" degli avversari, con contorno di carambole spettacolari.

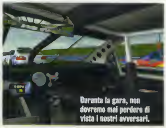
Sono una ventina le piste in cui "respirare" questo clima. Alcune gare sono in notturna e solo due dei tracciati risultano non ovali: Sears Point e il mitico Watkins Glen. Trovare l'assetto ideale significa passare interi pomeriggi alle prese con parametri che vanno dal "Grille Tape" (schermatura

CHE LA FORZA SIA CON NOI

Se non si dispone di una periferica con ritorno di forza (Force Feedback) e si amano visceralmente le gare Nascar, questo è il momento per rompere il salvadanaio. Non si possono descrivere le sensazioni che si provano guidando in *Nascar Racing 4*. I passaggi transitori (che entrano in gioco quando si alza il piede dopo una curva, per impostarne un'altra) trovano finalmente giustizia, come era evidente in un altro capolavoro come *Grand Prix Legends*. Il peso, e quindi l'inerzia della vettura, si fanno sentire a ogni applicazione di accelerazione o frenata. Gioie e dolori. Pur essendo difficile da gestire, infatti, regala sensazioni impareggiabili quando si impara. Una vera scuola guida!







Durante la gara, non dovremo mai perdere di vista i nostri avversari.

L'UFFICIO DEL PILOTA

La cura maniacale dell'abitacolo si segnala per il cruscotto completo e funzionante, importante per avere sotto controllo le variazioni di temperatura dell'acqua e la pressione dell'olio. Queste sono, infatti, gli indici di "salute" del nostro motore. Per i più distratti, le piccole spie rosse si accendono in caso di fase critica.



1) **Tachimetro:** Quando si arriva a 8500 giri è meglio salire di marcia.
2) **Pressione del carburante:** Sotto i 9 PSI cominciano i problemi.
3) **Temperatura dell'olio:** Se sale troppo è un brutto segno per il motore.
4) **Temperatura dell'acqua:** Se supera i 220 gradi Fahrenheit, cominciamo a preoccuparci.
5) **Volt:** La batteria. Di solito non ci sono variazioni.
6) **Pressione dell'olio:** Se si abbassa, mentre la temperatura si alza, il ritiro è prossimo.


Le gare in notturna riservano più di un'emozione.


Dal tetto dell'auto si gode di una delle viste più intriganti della gara.

del radiatore che funge da elemento aerodinamico, ma che bisogna aprire se le temperature sono elevate, evitando di mandare arrosto il motore), all'angolo di Caster (incidenza), passando per la distribuzione dei pesi. Chi non possiede tanta pazienza, ha comunque a disposizione un ottimo assortimento di assetti predeterminati.

I danni alle vetture, immancabili, sono piacevolmente realistici, e comprendono la deformazione della carrozzeria (eccezionale!) e i cedimenti meccanici. Sono interamente

"Al volante arriva ogni minima vibrazione"

configurabili, permettendoci di correre senza problemi con una macchina indistruttibile. Gli avversari, poi, si dimostrano tenaci e aggressivi, pur con qualche tamponata di troppo. Le possibilità di allenamento, gara veloce e campionato, promettono molte ore di divertimento ad altissimi livelli. Un'ottima gestione del replay, con moviole e rallentamenti davvero notevoli, consente di salvare le sequenze più significative. C'è proprio tutto per gustare il gioco così com'è, persino una modalità Arcade per venire incontro ai principianti. Per chi, invece, aspira a competere con avversari in carne e ossa, un solido multiplayer consente di far incontrare in rete fino a quaranta giocatori per gare mozzafiato.

Dopo un'esperienza simile, la partita a giocatore singolo diventa una sorta di allenamento in attesa di altre gare, tentando di configurare la percentuale di abilità dei piloti gestiti dall'Intelligenza Artificiale su valori il più possibile vicini ai riferimenti reali incontrati (di solito intorno all'85-90%).

Un titolo, quindi, che merita di essere ospitato sui computer degli appassionati delle gare Nascar, per essere assaporato a lungo, in attesa che il buon David Kaemmer si stanchi delle corse all'americana e si dedichi a un pubblico ben più vasto. Al contrario dei programmatori concorrenti, i piloti virtuali non aspettano altro.





GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Nascar Racing 4 è:
- Una simulazione impeccabile
- La fedele riproduzione delle gare Nascar
- Impegnativo e di grande soddisfazione

Nascar Racing 4 non è:
- Poco versatile
- Solo un gioco
- Per niente approssimativo

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Papyrus ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64MB RAM, Scheda 3D 8 MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.sierra.com

Se si ama il genere, *Nascar Racing 4* sa regalare momenti di pura estasi. Il gioco non offre novità entusiasmanti, ma è sempre un gioiello nella categoria.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8	

IN ALTERNATIVA...

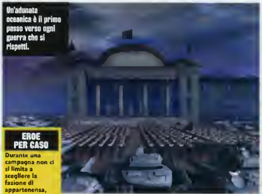
Nascar 2000, Lug 00, 6
Una via di mezzo tra simulatore e arcade, ma sempre sui circuiti ovali

Formula 1 Racing Championship, Apr 01, 9
Per chi ama le corse, ma non può fare a meno della Formula 1.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

TIMES OF CONFLICT

Esiste un tempo per la pace, e un tempo per combattere...



Un'adunata oceanica è il primo passo verso ogni guerra che si rispetti.



Times of Conflict ci riserverà anche dei momenti drammatici, come questa lunga marcia nel deserto.

EROE PER CASO

Durante una campagna non ci si limita a scegliere la fazione di appartenensa, ma si può anche decidere quale eroe impersonare fra i quattro disponibili che lotteranno per ottenere il dominio assoluto all'interno del loro gruppo. Visto che ciascuno di essi avrà un proprio carattere e degli obiettivi precisi, starà a noi decidere quale meglio si adatti alla nostra linea di condotta. Le occasioni di conoscere meglio i vari eroi, comunque, non mancheranno, visto che i dialoghi durante le fasi di spostamento, all'interno della mappa tattica, saranno frequenti: inutile sottolineare come la cosa si riveli uno dei punti cardine su cui si basa la struttura stessa del gioco.

PIANETA Edhaer. Attualmente conosciuto come "Terra". Un'epoca imprecisata. Tre fazioni si stanno disputando, in una guerra sanguinosa senza vincitori né vinti, il predominio sul mondo e, in particolare, sulla "Aarina", una sostanza preziosa e rara per la quale vale la pena di sacrificare interi eserciti. A combattere sono gli uomini della Gilda, quelli della oscura e potente Fondazione e l'orda conosciuta sotto il nome di Alleanza.

Il momento presente è articolarmente delicato, visto che tutte e tre le fazioni sono reduci dalla terribile battaglia di Isann, al termine della quale non solo non si è nuscito a delineare un vincitore definitivo, ma il quadro politico della guerra in corso è rimasto praticamente invariato. È proprio in questa situazione di stallo, al termine di un insensato bagno di sangue, che arriverà il momento di intervenire direttamente sullo svolgimento delle vicende. L'introduzione, per quanto non lunghissima, è molto carina, e ci insensce in maniera naturale al menu principale di selezione. In *Times of Conflict* abbiamo a disposizione due diverse modalità di gioco. Al solito, infatti, a una modalità in singolo va ad aggiungersi il supporto al multiplayer che costituisce, come ovvio, un fattore di notevole importanza a livello di longevità. Tuttavia, il titolo è soprattutto un gioco in solitario, come testimonia la cura profusa nella realizzazione delle varie missioni e, più in generale, dello sviluppo della campagna di guerra. L'interfaccia alla base degli spostamenti delle truppe, ad esempio, merita di essere applaudita se non altro per il tentativo di aggiungere originalità a un genere che sta rapidamente collassando sotto la mole della mera quantità degli esponenti.

Al solito, la mappa è divisa in più regioni da conquistare; ci è permesso di eseguire uno spostamento per turno, e, almeno in generale, è necessario conseguire un certo genere di risultati entro dei tempi prefissati (ad esempio, conquistare quattro territori in altrettanti turni, oppure un solo territorio, ma particolarmente ostico a livello di difese, e così via...).

Molte altre cose accadono all'interno della mappa strategica; fra un combattimento e l'altro: incontri, intrighi, sospetti e ostilità più o meno represse fra generali della stessa fazione sono all'ordine del giorno e costituiscono una delle componenti più piacevoli del gioco. La telecamera può essere avvicinata e ruotata liberamente, come è ormai diventata piacevole abitudine all'interno di tutti gli strategici in tempo reale. La grafica è abbastanza gradevole, anche se decisamente non spettacolare, tuttavia è difficile trovare una soluzione che soddisfi in maniera contemporanea le esigenze di funzionalità e quelle estetiche.

Muoversi sulle mappe, infatti, è scomodo e irritante, specie quando è imperativo spostarsi in fretta perché le nostre unità sono sotto attacco. E la situazione sarà tutt'altro che infrequente, specie se si considera che i mezzi e gli uomini presenti contemporaneamente su schermo possono raggiungere e superare la ragguardevole cifra delle 1.000 unità, all'interno di battaglie che diventano a dir poco "campali"!

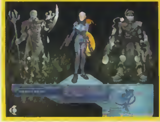
> **"Non riesce nella difficile impresa di distaccarsi dalla massa"**

Un po' meno soddisfacente l'aspetto sonoro, sia per quanto riguarda le voci campionate, esageratamente metalliche e poco credibili (almeno nella nostra versione del gioco, visto che il titolo è completamente localizzato in italiano...), che per quanto riguarda suoni campionati e musiche, fin troppo



FAZIONI IN GUERRA

Vale la pena spendere due parole sulle tre fazioni che si danno battaglia per il possesso di Edhaer. Si tratta della Gilda, della Fondazione e dell'Alleanza. La Gilda si basa sul malsano e ossessivo culto della figura del "Profeta". Si tratta di una congrega di fanatici religiosi che si servono dell'Aarina per operare i sortilegi sacerdotali necessari al rituale di guerra.
La Fondazione, invece, sfrutta la sostanza come fonte di energia e basa il suo potere sulla forza delle industrie e della tecnologia. Nonostante l'apparente solidità, la Fondazione è minata alla base da corruzione e incompetenza, mentre l'organizzazione delle alte sfere la rende sempre più burocratica e meno efficace. Si conclude con l'Alleanza, composta da un numero sempre crescente di seguaci e sostanzialmente priva di una maniera di controllarli. Gli uomini dell'alleanza usano l'Aarina come droga.





Lo zoom ci porterà letteralmente in mezzo all'azione, grazie al suo raggio davvero molto ampio.



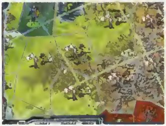
ripetitivi e già sentiti. Passando alle fasi di gioco vero e proprio, il titolo ha ben poco da dire che non sia già stato ripetuto più e più volte da illustri predecessori. Al posto del *melange* (la celebre "Spezia" di *Dune*, resa celebre dal gioco della Westwood) abbiamo l'Aarina, sostanza preziosa e indispensabile al potenziamento del nostro esercito, e al posto del legname già visto nei vari *Warcraft* abbiamo il prezioso petrolio, assolutamente necessario per non far restare i nostri mezzi a secco.

Le fasi di combattimento, considerata anche l'ingente quantità di truppe normalmente presenti, a volte sono confuse e difficili da seguire. Teoricamente, grazie al sistema denominato *Balanced Order System* (BOS, per gli amici), le truppe selezionate per muoversi contemporaneamente dovrebbero spostarsi mantenendo la formazione più sensata dal punto di vista tattico e della topografia del suolo.

Il BOS, inoltre, permette di dare un senso ai "click" forsennati che vengono naturali quando le nostre truppe sono sotto attacco. Proprio la maggiore quantità di richiami via mouse, infatti, serve a far riconoscere ai nostri uomini una maggiore urgenza nell'impartire un ordine. Ciò detto, resta vero che a volte si ha la frustrante sensazione di non avere completo controllo sui movimenti e sulla rapidità di risposta delle proprie unità, forse anche a causa dell'esagerato numero di mezzi e uomini da spostare. Ovviamente esiste anche il rovescio della medaglia, e osservare l'orda dei propri mezzi schiantare senza pietà le esigue forze nemiche regala momenti di rara e perfida soddisfazione militare.

Tirando le somme, si può dire che i fasti di *Starcraft* o di *Age of the Empires* sono abbastanza lontani. Il gioco non è esente da pecche e trova nella mancanza di innovazione il suo più grave e insormontabile difetto. Ciò nonostante, almeno a livello tattico e strategico, il titolo mantiene un certo interesse, grazie a una modalità di gioco in singolo ben congegnata e strutturata in maniera quasi originale.

Le missioni sono tante e alcune meritano di essere affrontate e gustate con tutta la calma necessaria per apprezzare il buon lavoro svolto. Una realizzazione tecnica nella norma, ma non certo in grado di dare al titolo quel "qualcosa in più" assolutamente necessario per brillare all'interno di un panorama così affollato.





GMC IN BREVE

TOC è:
- Ben strutturato al di là del gioco vero e proprio
- Interessante in generale
- Capace di invogliare a proseguire

TOC non è:
- Dotato di qualche brutto difetto
- Adeguatamente vario
- Innovativo

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Microids ■ Sviluppatore Eugen System ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/29062142 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 233 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D, 227 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII 350 MHz, 64 MB RAM, 227 MB su HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet-Lan ■ Internet www.microids.com

Un buon titolo che paga la sua età e l'eccessiva mancanza di elementi di innovazione, ma che va comunque consigliato senza riserve agli appassionati.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

Red Alert 2, Nov 00, 8
L'ultimo nato della casa capostipite dei giochi di guerra in tempo reale

Shogun: Total War, Giu 00, 9
La vera guerra ai tempi dei Samurai del Sol Levante!

GENERE: GIOCO DI CORSE

E-RACER

Gare senza esclusione di colpi, sul filo del...telefono.





Questo spettacolare effetto di luce dimostra che i problemi di *E-racer* non risiedono nel settore grafico.

PILOTARE CON STILE

Uno dei pregi di *E-racer* consiste nel mettere alla prova la nostre doti di piloti provetti. Una volta in pista, è evidente che pilotare puliti premia e bisogna saper usare la tecnica del "pendolo": facendo oscillare la macchina prima di una curva a novanta gradi (il gioco ne è zeppo) si ottimizza l'inserimento senza eccessive sbandate o sottosterzo (l'anteriore che "tira dritto" senza girare) . L'accelerazione aiuta a sterzare, mettendo di traverso la vettura, ma non c'è differenza di comportamento a seconda del fondo, nonostante i circuiti abbiano dei tratti di sterrato o addirittura siano innevati. Peccato che lo stridio dei pneumatici si senta anche sulla terra...



IN questa stagione "indecisa" ci si mette pure la Rage ad aumentare le nostre perplessità. La sua ultima fatica dedicata al mondo delle corse in auto, è difficilmente inquadrabile e lascia abbastanza perplessi.

Premesso che nei giochi di guida il tema è obbligatoriamente monotono: vettura-circuito-gara , inventarsi qualcosa di nuovo diventa un'impresa ardua, anche per chi, come in questo caso, si apre totalmente al fronte delle gare online e in collegamento via Lan. Le prime schermate del titolo dichiarano un'impronta decisamente "giocosa".



Alcune inquadrature sono spettacolari.

Infatti, per quanto riguarda la configurazione grafica, se da un lato si è sollevati da svariate prove per trovare la calibrazione migliore, da un altro si rimane abbastanza sconcertati nello scoprire come non ci sia nemmeno l'opzione per scegliere tra varie modalità di risoluzione. In *E-racer* l'ottimizzazione "fai da te" non è contemplata. Poco male. Si scopre presto che la risoluzione grafica non ha niente da invidiare alla maggioranza dei giochi di punta nel settore.

In merito ai controlli, invece, per chi credeva che fossimo ormai entrati nell'era del Force-Feedback sono delusioni! Le uniche voci a riguardo sono per la scelta dei comandi da adottare per le operazioni fondamentali. Niente ritorno di forza (Force-Feedback, appunto), nemmeno a pagarlo! È completamente assente anche la possibilità di separare gli assi del freno e dell'acceleratore! In compenso, si ha una ampia possibilità di suoni per quanto riguarda il clacson: dalla "paperella" all'autoarticolato americano, tanto per divertirsi a strombazzare...

Evidentemente, *E-racer* è un gioco pensato per chi non vuole perdere tempo prima di giocare. Per cui veniamo al sodo. La prima cosa che affascina è la grafica. Il grado di dettaglio dei vari circuiti è ad alti livelli, dimostrando molta fantasia e inventiva: il percorso ritorna spesso su se stesso, incrociandosi e permettendo così allegri incontri con la coda della corsa, conditi da botti spettacolari.

In tutto, le piste sono quattordici, da sbloccare progressivamente a suon di risultati nel "Campionato". Le vetture disponibili all'inizio sono due, ma dopo

> **"La giocabilità manca l'obiettivo"**

averle sbloccate tutte con lo stesso sistema , si arriva a otto, ognuna diversa, per dimensioni, potenza e prestazioni. I bolidi da gara, realizzati in maniera convincente, hanno il notevole pregio di mostrare gli effetti delle "battaglie" sulla carrozzeria.

La dinamica delle ruote è realistica, come pure il movimento (evidentissimo se si usa la visuale interna) dell'intero corpo vettura sullo sterrato sconnesso. Il comportamento in pista, inoltre, è vario e piacevole. Quello che lascia perplessi è

INGLESI AL VOLANTE



In *E-racer*, la visuale dall'interno della vettura permette di notare l'impronta britannica del gioco (come dimostrato chiaramente dalla guida a destra), nonché le informazioni sui tempi del giro e sui danni alla vettura. Questi ultimi, indicati in percentuale, possono ostacolare sensibilmente le nostre prestazioni in gara. Le mani del pilota sul volante non sono proprio una bellezza, ma la attenzione di chi guida è, fortunatamente, rivolta altrove.



Alcune piste hanno delle ambientazioni davvero fantasiose. Chi non ha mai sognato di correre su una portaerei?





la difficoltà nella guida. Paragonata al livello generale del titolo, la giocabilità sembra davvero mancare l'obiettivo. I livelli di abilità sono solo due: "Principiante" e "Professionista", ma gli avversari comandati dall'intelligenza artificiale del computer non perdono mai l'occasione per elargire "toccate", tamponate e sportellate, che lasciano segni sulla carrozzeria e anche sul nostro sistema nervoso! Contando poi che per accedere a ogni singola gara bisogna pagare e, se non ci si piazza ai "piani alti" della classifica, i soldi finiscono presto, ci accorgeremo ben presto che è il vil denaro a fare la classifica, non le pure prestazioni. Insomma, per stare davanti ai primi, occorrerà sapersela cavare anche con il conto corrente!

Per fortuna, nel gioco sono contemplate anche una modalità "Arcade" e una "Prova a cronometro", che permettono partite rapide e varie, a patto di avere sbloccato circuiti e vetture nel campionato.

All'interno del menu principale campeggiano anche le voci che probabilmente sono l'orgoglio di questo titolo e che ne giustificano l'esistenza e cioè: "Online" e "LAN". È un segno dei tempi. La rete è sempre più affollata da videogiocatori, che si sfidano in campionati certo molto più avvincenti rispetto a quelli giocati contro i freddi computer. È a questo pubblico che si rivolge, in ultima analisi, *E-racer*, offrendo un supporto per sfide sia in rete che in collegamento locale. La cosa, purtroppo, non è esente da difetti, sia grafici che di struttura.

In sintesi, siamo di fronte a un titolo che non sembra essere "né carne né pesce"; senza Force Feedback e senza possibilità di migliorare "attivamente" la vettura, rimane un arcade per i patiti delle vittorie a suon di sportellate. Le opzioni Online e Lan, da sole, non possono fare la differenza rispetto a giochi di ben più spessore.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

E-racer è:
- **Graficamente impeccabile**
- **Abbastanza impegnativo**
- **Un allenamento in gioco singolo**

E-racer non è:
- **Una simulazione**
- **Completo in fase di configurazione**
- **Molto coinvolgente**

■ Casa Rage Software ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo PII 300, 64MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 450 ,128MB RAM, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.eracer-online.com

IN ALTERNATIVA...

Insane, Gen 01, 8 — Privo di pretese di realismo e adatto a chi ama i fuoristrada sulla Rete

Need for Speed: Road Challenge, Set 99 8 — L'ultimo rappresentante di una serie che ha fatto la storia dei titoli di corse

***E-racer* si segnala per la resa grafica, ma l'assenza del supporto per le periferiche Force Feedback e la scarsa flessibilità ne fanno un gioco senza personalità.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: QUIZ

GLOBETROTTER

Un gioco per i patiti dei quiz in cui è indispensabile non perdere la bussola!



Se l'esperienza acquisita è sufficiente, e se i fondi ce lo permettono, potremo spostarci in un'altra città.



La mappa è utilissima per ritrovare le strutture più importanti del gioco (negozi, alberghi, stazioni).



QUIZ TELEVISIVI

Globetrotter mette alla prova la nostra cultura generale con domande geografiche e non. Nel gioco, infatti, è possibile rispondere e quesiti su cinque argomenti diversi. Un passatempo assai diffuso, visti anche i buoni indici di ascolto dei molti programmi televisivi serali basati sui quiz.

COME IL TRIVIAL PURSUIT

In *Globetrotter*, non possiamo non riconoscere la struttura tipica del gioco da tavolo che ha avuto, e continua ad avere, un meritatissimo successo. Tradotto in varie lingue, prodotto in diverse edizioni e corredato di domande localizzate, mentiene intatta la propria longevità grazie alle espansioni disponibili. Lo scopo del gioco è ottenere delle lauree in argomenti diversi, muovendosi lungo un tabellone e rispondendo a numerosi quesiti.

NON ci sono molti videogiochi per chi ama mettere alla prova la propria cultura generale, e ogni novità è attesa con ansia da un pubblico abbastanza vasto di appassionati, che ogni sera non può far altro che cercare riscontro e soddisfazione in alcuni giochi televisivi serali di recente programmazione.

Per chi, invece, preferisce abbinare la formula collaudata del famosissimo gioco da tavolo "Trivial Pursuit" a un meccanismo più originale, c'è *Globetrotter*, una sorta di gioco incentrato sulla geografia, in cui dovremo esplorare numerose città, rispondendo a migliaia di domande (i quesiti disponibili sono circa 4.000).

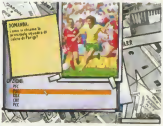
In qualità di inviati speciali del club dei giramondo, dovremo infatti trovare alcuni tra i monumenti e i luoghi più importanti del nostro pianeta, per fotografarli e ricevere in cambio denaro e punti esperienza, che ci permetteranno di affrontare sfide sempre più esotiche e difficili. Il gioco si svolge sulla cartina della città da visitare, riprodotta in maniera molto fedele: partendo da Roma, avremo la possibilità di recarci prima nelle principali capitali europee, per poi partire alla volta di città lontanissime, in cui trovare i luoghi da fotografare risulta davvero un'impresa!

Chi ha avuto occasione di trovarsi in alcune delle città prese in esame dal gioco, ne riconoscerà senz'altro i luoghi e le atmosfere, e avrà la possibilità di rispondere a domande inerenti la regione visitata.

Lungo il nostro cammino, potremo trovare dell'energia da raccogliere (permette di muoversi), delle informazioni turistiche (consentono di trovare i luoghi e di rispondere ai quesiti più facilmente) e dei luoghi speciali (stazioni, porti, aeroporti, negozi, alberghi e uffici). Di notte, invece, si possono guadagnare dei soldi. Per trovare più facilmente i monumenti o le locazioni speciali, si può prendere la metropolitana, un taxi, consultare una mappa o un giornale.

La grafica è colorata, anche se essenziale, e le mappe sono ben realizzate. L'interfaccia è semplicissima e il sonoro non si fa notare granché. I quesiti sono numerosi, ma siccome si passa molto tempo in ogni città (e a volte è necessario tornarci) le domande si ripetono. Alcune, poi, sono solo formulate in maniera diversa e si rischia quindi di annoiarsi. Una bella idea, rovinata dal numero limitato di domande.

"Una bella idea, rovinata dal numero limitato di domande"



GMC IN BREVE

Globetrotter è:
- Pieno di quesiti ed esplorazione geografica
- Adatto agli amanti dei quiz
- Dotato di missioni scaricabili da Internet

Globetrotter non è:
- Dotato di un numero di quesiti sufficiente
- Longevo come ci si potrebbe aspettare
- Molto appassionante

■ Casa Vision Park ■ Sviluppatore Deadline Games ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 64 MB RAM, 100 MB su disco ■ Sistema consigliato P233, 400 MB su disco ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.visionpark.com

L'idea di combinare un gioco a quiz con l'esplorazione di città è eccellente. Il punto debole sono i quesiti: pochi e troppo simili.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	5

5

IN ALTERNATIVA...

Affonda la flotta 2, Dic 00, 7 — Un gioco da tavolo classico, passato dalla carta al computer

Risiko — Un titolo che ha fatto la storia dei giochi in scatola, riproposto per PC.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

EUROFIGHTER TYPHOON

Le simulazioni di volo cambiano, ma c'è ancora tanta strada da percorrere.





A differenza di altri simulatori di volo, con *Eurofighter Typhoon* i protagonisti saranno i piloti. Facciamo attenzione, quindi, a non perderli in combattimento.

IL TIFONE SULLA RETE

All'indirizzo www.eurofighter.com/home.asp potremo visitare il sito ufficiale del caccia, che sarà presto in forza alle aeronautiche della Comunità Europea. Oltre alle curiosità sull'apparecchio, sono disponibili fantastiche foto, bellissimi wallpaper per la scrivania di Windows, nonché un elenco di manifestazioni a cui l'Eurofighter presenzierà nel prossimo futuro.



SEMBRA proprio che dovremo abituarci a cambiare modo di giocare con i simulatori di volo. Stando a quanto ci propone *Eurofighter Typhoon*, infatti, il genere si sta focalizzando attorno alla "gestione" a scapito della "simulazione" vera e propria. Gli abitacoli dei caccia tornano a essere meno interattivi e meno realistici, mentre gli sviluppatori spostano l'attenzione del giocatore sui combattimenti e sulla coordinazione del personale col quale, eventualmente, interagire.

Eurofighter Typhoon è un simulatore di volo con tematiche gestionali, ambientato nel terzo millennio, che vede come protagonista il futuristico aereo Eurofighter, prossimo gioiello tecnologico della forza aerea europea. Con questo titolo, avremo a che fare con "due giochi in uno", caratteristica che ci permetterà sia di volare, sia di apprezzare da vicino la vita dei piloti. Inizialmente, ci verrà richiesto di scegliere se partecipare a operazioni militari in tempo di pace o di guerra, vivendo così delle campagne dinamiche, oppure di caricare partite precedentemente salvate o testare la nostra bravura nel corso di combattimenti con altri assi dei cieli via Internet.



Converrà interagire con le missioni in tempo di pace, in modo da prendere confidenza col gioco grazie alla scuola di volo interattiva. Potremo, quindi, lanciarci in vere e proprie battaglie nella sessione in periodo di guerra.

In seguito, saremo in grado di decidere i componenti dello squadrone, selezionando sei piloti su una rosa di dieci. Ora saremo finalmente pronti a volare! Lo scenario di gioco è ambientato in Islanda nell'anno 2015. Con *Eurofighter Typhoon* non assumeremo direttamente il comando della squadriglia, anche se potremo intervenire sulle missioni assegnateci, dovremo invece selezionare i membri che la comporranno e impersonare ciascuno di essi. Inoltre, vivremo momento per momento lo svolgersi della crisi che sta colpendo l'Europa, grazie al notiziario che ci aggiornerà man mano sul susseguirsi degli avvenimenti. In base alle notizie che arriveranno dai "media", saranno create dall'intelligenza artificiale delle missioni specifiche. Il menu di gioco ci permetterà di selezionare il pilota con cui interagire, spostando semplicemente il mouse nella parte bassa dello schermo.

"Ogni fase della missione sarà vissuta integralmente"

Le sei caselle, una per ciascun militare, ci mostreranno lo "stato" dello stesso, grazie a delle speciali icone. Spostando il mouse nella parte alta dello schermo, invece, si accederà alla sezione "interattiva" del gioco, che ci consentirà di visionare il ruolino della missione e i filmati che ci informeranno sullo

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo volare con *ET* sul nostro computer.

■ Sistema **: PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D**



VERDETTO: Per conservare un po' di velocità in fase di esecuzione, dovremo configurare la risoluzione al minimo.

■ Sistema **P III 500, 128 MB RAM, Voodoo 5 con FSAA attivo**



VERDETTO: Con i dettagli al massimo le prestazioni sono buone e l'FSAA ammorbidisce ulteriormente le linee oblique.



I passaggi di *Eurofighter Typhoon* riservano qualche momento spettacolare, ma questo non riesce a farsi perdonare i territori spogli e desolati.



I pezzi della carlinga schizzeranno in ogni direzione al contatto con i nostri proiettili.



DALLE STELLE ALLE CELLE

Durante il gioco i piloti possono essere catturati. In questo caso, verrà chiesto loro di rilasciare dichiarazioni "spontanee", alla presenza di un nerboruto carceriera molto zelante. In questi casi, non ci resterà che attendere pazientemente che qualcuno riesca a liberare gli sfortunati Top Gun europei!







sviluppo della crisi in corso. Ogni singola fase della missione di un pilota sarà vissuta integralmente, come nella realtà (anche troppo a volte). Ci saranno delle sessioni di illustrazione dei compiti e di pianificazione, dopodiché il pilota salirà sull'aereo e si preparerà a decollare.

Da questo punto in poi potremo interagire con l'apparecchio, portandolo in volo verso l'obbiettivo assegnatoci. Il radar di bordo ci permetterà di inquadrare i vari bersagli sullo schermo e il display a testa alta (HUD) ci fornirà tutti i dati necessari al volo e al combattimento, annullando praticamente l'utilità dell'abitacolo. Potremo anche gestire il nostro gregario o la formazione di scorta, impartendo ordini sui bersagli da colpire. L'Intelligenza Artificiale sembra essere elaborata, anche se non straordinaria. Gli obiettivi più "duri" da sconfiggere, per esempio, saranno i missili Cruise, veloci e in grado di superare agevolmente ogni forma di contromisura. Potrà capitare che i nostri beniamini muoiano in azione. Ciò pregiudicherà la possibilità di giocare più missioni in contemporanea o di terminare la partita. Inoltre, i piloti verranno catturati dai nemici, oppure attenderanno di essere recuperati dopo essere stati costretti a paracadutarsi fuori dall'aereo in fiamme, dando vita a momenti di inattività forzata poco giustificabili.

Nonostante le proprie peculiarità però, *Eurofighter Typhoon* non convince. La grafica non consente scenari di gioco dettagliatissimi e il terreno risulta spoglio. Le nuvole e le esplosioni sembrano quelle di giochi di qualche anno fa e non è possibile utilizzare periferiche a ritorno di forza (Force Feedback). Durante il gioco, le finestre sullo stato dei piloti si inseriscono bruscamente nell'azione, distogliendo l'attenzione dai combattimenti. Il livello di verosimiglianza nella riproduzione delle prestazioni del caccia, inoltre, riesce a convincere solo in fase di combattimento, suscitando grosse perplessità in ogni altra situazione.

La strada intrapresa, potrebbe essere quella giusta, ma la realizzazione pratica non riesce a soddisfare né gli appassionati dei titoli gestionali, né tantomeno gli assi da scrivania.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Eurofighter Typhoon è:
- **Un simulatore di volo**
- **Un gioco gestionale**
- **Dotato di possibilità multiplayer**

Eurofighter Typhoon non è:
- **Estremamente realistico**
- **Graficamente perfetto**
- **Un classico dei cieli**

■ Casa Rage ■ Sviluppatore DID ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 69.000 ■ Sistema Minimo P 266, 64 MB RAM, Scheda Grafica 3D, 350 MB su HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 MB RAM, Scheda Grafica 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet http://www.eurofighter-typhoon.net

IN ALTERNATIVA...

B-17 Flying Fortress, Apr 01, 9
Gestiremo ben 10 membri dell'equipaggio di una fortezza volante

Total Air War, Gen 99, 9
Una simulazione di volo con un impareggiabile scenario di guerra dinamico

Eurofighter Typhoon **si presenta come la via di mezzo tra un simulatore e un gioco gestionale, lasciando spazi di miglioramento molto ampi su entrambi i versanti.**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: AVVENTURA/AZIONE

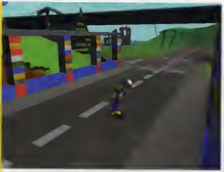
ISOLA LEGO 2

Torniamo sull'isola dei mattoncini Lego, con una missione di vitale importanza: consegnare pizze in tempo!

LEGO STELLARE

Da quando la Lego si è lanciata nell'avventura di "Guerre Stellari" ha già prodotto molti set, personaggi e mezzi degni di nota, come il Caccia ad Ala-X, il caccia TIE di Darth Vader, le astronavi da battaglia di Naboo, i carri porta-droidi della Federazione del Commercio e altro ancora, ma certamente niente può reggere il confronto con il Millennium Falcon, la nave più veloce della Galassia di Han Solo e Chewbacca. Questa incredibile scatola di montaggio è una tentazione irresistibile per i bambini cresciuti e gli appassionati della saga, e il livello di dettaglio dell'astronave è davvero impressionante.





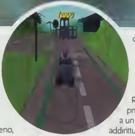


I corsi d'acqua e il mare non ci devono far paura: il nostro "ragazzo delle pizze" sa anche nuotare egregiamente.

PEPPER, il nostro alter ego nell'isola, è un giovanotto che ama due cose nella vita: consegnare pizze a domiolio per i suoi datori di lavoro (Mama e Papa, due italiani che parlano con un forte accento e ascoltano musica folkloristica) e andare in skateboard nei posti più improbabili.

Gli abitanti di Lego Island hanno deciso, data la sua simpatia, di regalargli i mattoncini necessari per costruire una nuova casa. Superata la prima missione, infatti, potremo recarci nella nostra dimora, dalla quale compiere una serie di operazioni come osservare una mappa dell'isola, accedere a vari sotto-giochi o rivedere i filmati di intermezzo delle missioni che abbiamo portato a termine.

Purtroppo, la vita sull'isola, tanto perfetta e idilliaca, sta per essere rovinata dal cattivone di turno, un galeotto che vuole impossessarsi del Libro delle Costruzioni: il tomo magico capace di distruggere o creare con i mattoncini qualunque oggetto, e di evocare da un'altra dimensione dei robot malvagi che possono mettere noi e i nostri concittadini nei pasticci.



Starà a noi, ovviamente, cercare di fermarlo, ricostruendo quello che è andato distrutto ed eliminando i robot, consegnando infine il cattivo nuovamente nelle mani delle forze di Polizia. Questa, più o meno, è la trama di *Isola Lego 2*, secondo titolo della serie. Lo scopo del gioco è quello di portare a termine una serie di missioni, che ci verranno presentate dai vari personaggi dell'isola. Per farlo dovremo muoverci tra un luogo e l'altro correndo, usando il nostro

> **"Il gioco è per un pubblico di giovanissimi"**

skateboard oppure prendendo "a prestito" uno dei van mezzi a nostra disposizione, come auto o camion di vari tipi, moto d'acqua, gommoni, motoscafi e persino elicotteri. Potremo recuperare ulteriori informazioni sul da farsi parlando con tutti i personaggi che incontreremo sul nostro cammino, semplicemente premendo un tasto, oppure cercare di guadagnare bonus vincendo a uno dei sotto-giochi, come la gara di skateboard nella palestra locale.

Risulta più che evidente, a un primo esame, che il gioco è diretto a un pubblico di giovani, se non addirittura giovanissimi: i dialoghi sono semplici ed essenziali, le missioni facilissime, i sotto-giochi più coreografici che realmente indispensabili o utili all'avventura principale e il sistema di controllo ridotto all'osso. La grafica è ben curata, così come l'aspetto sonoro e musicale, ma talvolta le visuali delle telecamere virtuali e alcuni piccoli difetti ci renderanno difficile capire cosa stiamo effettivamente facendo o dove stiamo andando.

Non ci sentiamo, quindi, di consigliare questo titolo ai giocatori più esigenti, anche se, indubbiamente, può essere un passatempo divertente se abbiamo un fratellino molto piccolo da intrattenere nei pomeriggi primaverili. Probabilmente, comunque, il Lego originale, rimane un'opzione migliore sia per noi che per lui.

GMC IN BREVE

Isola Lego 2 è:
- Semplice da controllare
- Graficamente ben fatto
- Adatto ai più piccini

Isola Lego 2 non è:
- Particolarmente interessante
- Profondo o longevo
- Attento nei dettagli



■ Casa Lego Software ■ Sviluppatore Silicon Dreams ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 64 RAM, 650 HD, Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato PII 400, Scheda 3D 16 MB RAM, 700 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.lego.com/software

IN ALTERNATIVA...

Lego Rock Raiders, Gen 00, 7
Per giocare nelle viscere di un pianeta alieno, tra mostri di roccia e cristalli magici

Lego Alpha Team, Nat 00, 6
Un gioco di rompicapi e di azione, che ci terrà impegnati in vari livelli e missioni.

***Isola Lego 2* è un gioco pensato per i più piccoli e non adatto ai giocatori esperti, inoltre presenta alcune imperfezioni che ne minano la giocabilità.**

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: GESTIONALE

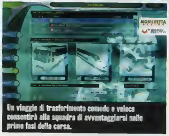
PCCICLISMO 2001

Vincere una gara ciclistica non è semplice, neppure quando a pedalare sono gli altri…



Il numero di squadre offerte da *PCCiclismo 2001* è più che sufficiente per ricreare la variopinta bagarre delle competizioni ciclistiche.





Un viaggio di trasferimento comodo e veloce consentirà alla squadra di avvantaggiarsi nelle prime fasi della corsa.

QUANDO IL CAPITALE NON È TUTTO

Il ciclismo non è uno di quegli sport dove bastano i soldi per far collezione di trofei. Le biciclette deve essere cavalcata con umiltà, perseveranza ed enormi sacrifici. La forza muscolare è importante, ma senza uno di questi elementi e un briciolo di strategia, salire sul podio di qualsiasi gara diverrebbe pura utopia, per quelsiasi squadra. A dimostrarlo, è la serie di insuccessi collezionato quest'enno dal colosso Mepei nelle classiche di primavera. Per la prima volta dopo otto anni di successi, la miglior squadra del mondo non è riuscita a piazzare nemmeno un suo corridore sul podi delle gere primaverili dalla San Remo alla Liegi.

L'avvento dell'estate risveglia in molti sportivi la passione per il ciclismo. C'è chi rispolvera la propria bicicletta per uscire all'aria aperta, e chi invece si gode sulla poltrona di casa le vicissitudini del Tour de France. Allo stesso modo, i professionisti della pedalata possono scegliere se intraprendere la carriera del campione di ciclismo o quella, meno faticosa ma non per questo facile, del dirigente sportivo.

Optare per quest'ultimo incarico potrebbe inizialmente rivelarsi una soluzione di comodità, alla lunga, però, ci accorgeremo che anche i manager hanno un gran bel da fare per portare i colori della propria squadra ai vertici del ciclismo mondiale.

PCCiclismo 2001 ci proietta al timone di una squadra di ciclismo. La prima mossa da fare sarà quella di scegliere per quale scuderia operare. Avremo a nostra disposizione le più importanti squadre del mondo. Trentadue team blasonati, che i patiti di ciclismo conoscono sicuramente. Tutti i campioni delle due ruote, che militano per scuderie del calibro di Saeco, Mapei e Festina dovranno così obbedire, con rispettoso senso del sacrificio, ai compiti di gara da noi impartiti. L'operato del giocatore si può facilmente schematizzare in cinque fasi distinte

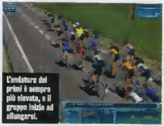
"Verremo proiettati al timone dirigenziale di una squadra di ciclismo"

definizione del calendario agonistico, programmazione per ogni atleta della preparazione atletica, amministrazione logistica ed economica dell'intera squadra, assegnazione ruoli strategici dei singoli corridori e, esclusivamente per Tour, Giro e Vuelta, gestione in tempo reale di ogni singola tappa.

Saremo liberi di prendere parte a ogni gara, sperando di racimolare una quantità soddisfacente di piazzamenti, oppure di cercare di preservare le forze dei nostri atleti per pochi, ma importantissimi eventi sportivi. La selezione delle competizioni a cui iscriverci, nonché la relativa designazione della squadra agonistica, ci richiederà un'attenta analisi dell'altimetria del percorso e delle caratteristiche di ogni nostro ciclista. Tutti i corridori, infatti, vengono caratterizzati tramite numerosi parametri tecnici, da cui è possibile evincere, oltre allo stato di forma, l'esperienza, l'umore, le sue potenzialità in salita, pianura e discesa, la predisposizione alle cronometro e la dimestichezza con gli sprint. Insomma, valutando attentamente questo calderone di statistiche, dovremmo essere in grado di definire il plotone di ciclisti destinato alle varie competizioni e, successivamente, elaborare un'appropriata strategia di gara. Purtroppo, l'ampia quantità di informazioni può facilmente disorientare il giocatore, e rendere assai complessa e laboriosa un'opportuna selezione degli atleti (ci sono scuderie che contano tra le proprie fila decine di nomi).

Sarebbe stata assai benvenuta un'interfaccia di gioco più dinamica, capace, in particolare, di ordinare i ciclisti rispetto a uno specifico parametro tecnico.

Sempre sbirciando tra le caratteristiche



L'andatura dei primi è sempre più elevata, e il gruppo inizia ad allungarsi.



Partiti! Nessuno ha il coraggio di fare la prima mossa, ma con l'avvicinarsi del traguardo inizieranno a susseguirsi spettacolari scatti.





La fuga in solitaria è il sogno di ogni ciclista. È un vero peccato che, spesso, sia destinato a essere frantumato dalla rimonta del gruppone.

dei campioni, dovremo assegnare un ruolo strategico a ogni nostro corridore, ci sarà così un leader e dei gregari con ordini ben fissati. Il giocatore potrà poi aumentare le probabilità di vittoria dei suoi atleti, predisponendo un adeguato programma di allenamento settimanale.

Naturalmente, per mandare avanti una scuderia di ciclismo, spesso non bastano le gambe dei corridori, ma occorre amministrare saggiamente le risorse economiche disponibili. Le entrate proverranno naturalmente dalle vittorie ottenute o dalla vendita dei ciclisti, mentre tra le spese saranno da tenere sott'occhio quelle generate dal trasporto, alloggio, ingaggi e stipendi degli atleti.

PCCiclismo2001 raggiunge il suo apice nella riproduzione di Tour de France, Giro d'Italia e Vuelta España. È esclusivamente in queste prestigiose occasioni che il giocatore, oltre a godersi una rappresentazione tridimensionale della corsa, potrà impartire ordini ai propri corridori in tempo reale. In tutti gli altri casi, *PCCiclismo 2001* si limiterà a visualizzare una scarna schermata con l'ordine d'arrivo in primo piano. Insomma, gli ingredienti fondamentali su cui si regge lo sport su due ruote sono stati riversati in questo gioco, ma è solo nelle gare gestite in tempo reale che *PCCiclismo 2001* riesce a trasmettere le emozioni che questa disciplina sa regalare.

È un vero peccato che questa modalità di gioco sia stata limitata a sole tre competizioni.

GIOCHI COMPUTER

SEI RUOLI PER DUE RUOTE

In ogni gara, *PCCiclismo 2001* impone al giocatore di assegnare un ruolo strategico ben definito a ogni ciclista. Le azioni dei nostri corridori saranno, così, vincolate a uno dei cinque ruoli contemplati dal gioco:
Leader: È il prescelto, destinato a lottare per la vittoria finale
Gregario: Si sacrificherà unicamente per il bene della squadra e, in particolare, del suo leader.
Libero: È un ciclista simile al gregario, ma con licenza di fuga dal gruppo.
Premio della Montagna: Lavora per il Leader, ma cerca nel contempo di vincere la classifica generale della montagna
Volata Speciali: Cercherà di vincere le volate speciali, senza intralciare il leader.
Vittorie in volata: Negli arrivi di gruppo, è il ciclista destinato a tagliare il traguardo per primo.



Ecco la prima salita, è giunto il momento di alzarsi sui pedali e, se si ha la forza, tentare l'attacco.

PUBBLICITÀ PROGRESSO

Sembra che *PCCiclismo 2001* sia destinato a diventare il primo videogioco promotore di una vera e propria campagna pubblicitaria, volta a sensibilizzare il pubblico alle esigenze dei ciclisti. Un'iniziativa lodevole, anche se gli slogan non farebbero invidia neppure al peggiore tra gli spot di detersivi.



GMC IN BREVE

PCCiclismo 2001 è:
- Per gli appassionati di ciclismo
- Originale
- Migliorabile

PCCiclismo 2001 non è:
- Faticoso quanto pedalara
- Graficamente esaltante
- Dinamico

■ Casa Dinamic Multimedia ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CD Verte/Edicola ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 39.900 ■ Sistema Minimo P133, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato P200, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.dinamic.com

L'idea di dedicare un videogioco al ciclismo ci è piaciuta, anche se non avrebbe guastato un'interfaccia più comoda.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

PC Calcio 2001, Mar 01, 7
Non riguarda le biciclette, ma è pur sempre un titolo ottimo gestionale sportivo.

Sydney 2000, Set 2000 8
Ideale per gli amanti del ciclismo su pista e non solo.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

AVERNUM

Rivedremo mai la luce del giorno?



Potremo trovare oltre 80 città nella mappa del gioco, e costruire le nostre con l'editor incluso nel gioco completo.



Il nostro gruppo di impavidi avventurieri deve vedersela con degli elementali del fuoco.

SIAMO stati esiliati nel sotterraneo regno dell'Avernum, una landa così triste e oscura da essersi meritata il nome dell'oltretomba pagano, e da cui non c'è via di fuga. Molti altri prima di noi sono stati precipitati in questo luogo, tanto che sono sorte delle città per offrire protezione e riparo a coloro che sono stati banditi.

Noi, però, non abbiamo alcuna intenzione di rassegnarci a questa condizione: se pur hanno fallito tutti coloro che ci hanno preceduto, forse saremo in grado di trovare la strada per la libertà.

Si nota immediatamente che *Avernum* non è un gioco che fa della grafica il suo punto di forza. In tempi in cui l'accelerazione 3D sembrerebbe indispensabile anche per una semplice partita a *Campo Minato*, *Avernum* appare quasi obsoleto. In compenso, per farlo funzionare non è necessario un computer dell'ultima generazione e non dimentichiamo che anche capolavori come la saga di *Ultima* (a cui esplicitamente si ispira) hanno iniziato così...anche se diverso tempo addietro.

Nel gioco, gestiremo un massimo di quattro avventurieri, che potranno essere quelli generati da noi all'inizio della partita, come anche altri incontrati nel corso della storia. In entrambi i casi, sarà possibile farli "evolvere" grazie all'esperienza che guadagneremo completando le missioni e sconfiggendo mostri, oppure pagando i maestri che troveremo nelle varie città.

Vi sono dieci classi di personaggi e un numero piuttosto elevato di abilità che si possono apprendere per diversi campi di interesse (combattimento, magia, eccetera); queste possono essere ugualmente apprese da ogni elemento del gruppo, qualunque sia la sua classe di origine, consentendo una notevole flessibilità dei personaggi.

"Potremo esplorare oltre 80 città"

Viaggiando da una città all'altra, o esplorando i meandri della terra maledetta, potremo incrociare diversi tipi di mostri, spettri, lucertoloni, goblin, banditi, topi, spesso in soprannumero, e con i quali ci scontreremo in combattimenti a turni. Nelle città, saremo invece impegnati a fare acquisti, riposarci, curarci, o semplicemente a porre domande agli abitanti, per raccogliere informazioni e farci assegnare missioni. Considerando che nel gioco sono presenti circa 80 città, non dovremmo temere di aver poco da fare.

Se non ci turba combattere contro mostri che si confondono con i fondali, e ignorando un'interfaccia invadente e non sempre comoda, *Avernum* potrebbe essere il titolo fatto per noi, rivelandosi un passatempo divertente e non troppo impegnativo. Diversamente, lasciamo perdere. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Avernum è...
- Un classico GdR
- Abbastanza vasto
- Ispirato alla serie di *Ultima*

Avernum non è...
- Graficamente aggiornato
- Perfetto
- Indispensabile

TRUCCHI AUTORIZZATI

Acquistando la versione completa di *Avernum*, si ottiene anche l'editor del gioco. A differenza di quanto si potrebbe, pensare la funzione di quest'ultimo non è la creazione di nuovi livelli, bensì la modifica di alcune caratteristiche dei nostri personaggi e dei dati relativi ai salvataggi del gioco. Potremo inserire nell'inventario del personaggio particolari e preziosi oggetti magici, ripristinarne lo stato di salute e rendere amichevoli le città in cui siamo malvisti; l'editor non ci permetterà, però, di cambiare tutte le caratteristiche del nostro gruppo, e in alcuni casi, come per la reputazione e o il denaro, non sarà possibile accrescere i valori oltre un certo limite. Insomma, potremo barare, ma con moderazionei



■ Casa Spiderweb Software ■ Sviluppatore Spiderweb Software ■ Distributore Sito internet ■ Telefono (206) 789-4438 ■ Prezzo $25 (circa 50.000 Lire) ■ Sistema Minimo P 120, 12 RAM, 20 M8 HD, 800x600 ■ Sistema Consigliato P120 ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.avernum.com

Un gioco di ruolo simpatico, che non può però rivaleggiare con i colossi ambientati nei Reami Dimenticati di Dungeons & Dragons.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

5

IN ALTERNATIVA...

Baldur's Gate 2, Nov 00, 9
Il secondo capitolo di una delle più affermate serie di GdR fantasy per computer

Icewind Dale, Sett 00, 8
Un ottimo gioco di ruolo, ambientato nel nord dei Reami Dimenticati di D&D.

GENERE: PIATTAFORME 3D

LE FOLLIE DELL'IMPERATORE

Cartoni animati firmati Disney in arrivo sul nostro monitor. Siamo pronti?





Il nostro Kuzco ha trovato la sequenza corretta di vasi per far scattare la porta!

QUANTO E' FOLLE L'IMPERATORE...

Oltre al gioco vero e proprio, il film a cartoni animati della Disney, sbarca sui computer con un altro prodotto. In concomitanza con il titolo di piattaforme *Le Follie dell'Imperatore*, uscirà anche *Le Follie dell'Imperatore – La Scatenata Bottega dei Giochi*, un mix tra programma istruttivo e passatempo. Mirato al pubblico dei piccolissimi (è consigliato ufficialmente per i bimbi dai quattro anni in su), offre la possibilità di misurarsi con tanti puzzle, giochi d'abilità e amenità simili. Completamente in italiano e molto interattivo, permetterà di divertirsi sulle orme del film, scoprendo molto sulla vita delle civiltà precolombiane.

GMC IN BREVE

Le Follie dell'Imperatore è:
- **Adatto ai più piccoli**
- **Abbastanza Originale**
- **Divertente**

Le Follie dell'Imperatore non è:
- **Solo per i più piccoli**
- **Sempre abbastanza difficile**
- **Perfetto**

NEL cartone animato "Le Follie dell'Imperatore", l'ultima fatica realizzata dal colosso americano, due caratteristiche sono il vero e proprio pilastro della storia: la magia e gli animali parlanti.

L'Imperatore Kuzco viene tramutano in un lama dalla perfida Yzma, pericolosa strega che vuole impadronirsi del suo regno. L'intraprendente sovrano, però, non vuole lasciarsi scippare il trono e cercherà di arrivare al più presto al palazzo reale, per riguadagnare la forma umana e il posto che gli spetta.

Ispirato alle vicende del film, *Le Follie dell'Imperatore* è un tipico titolo di piattaforme. In questo caso, impersoneremo Kuzco, in forma di lama, che dovrà imparare a convivere con il suo nuovo aspetto. La struttura di gioco è molto semplice. Guideremo il lama attraverso alcune ambientazioni diverse, affrontando esseri umani e animali, a volte socievoli compagni, a volte agguerriti avversari.

Per superare i vari ostacoli, dovremo essere abili nel capire quale strada seguire e come sfruttare gli oggetti sparsi in tutti i livelli. Spesso, infatti, la soluzione per arrivare in fondo, non sarà nascosta dietro a una sequenza di salti ben calibrata, ma in trovate a tratti divertenti. Per esempio, in alcuni casi dovremo sputare degli acini d'uva (entrando, tra l'altro, in modalità di fuoco: davvero spassosa), in altri scoprire come aprire una porta, magari premendo alcuni bottoni nel giusto ordine.

Nel complesso, il gioco vanta idee abbastanza originali. Il nostro caro lama, infatti, sarà in grado di compiere una

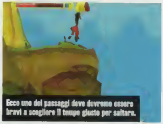
"Colorato e divertente, in puro stile Disney"

svariata serie di operazioni. Oltre a saltare, potrà cancare i suoi avversari, prenderli a calci o sfidare a "pugni" (utilizzando le zampe anteriori) chi cercherà di ostacolarlo, e non mancheranno le occasioni in cui compirà attacchi combinati.

Le Follie dell'Imperatore non è basato tanto sulla destrezza del giocatore, quanto su sezioni incentrate sull'azione pura, come le corse a dorso di tartaruga o le fughe dai giaguari affamati. Il suo punto di forza sono le simpatiche trovate dei programmatori, capaci di alternare fasi molto lineari ad altre decisamente più arzigogolate. L'unico vero difetto evidente di *Le Follie dell'Imperatore* è costituito dal livello medio di difficoltà, che si concretizza nell'eccessiva scorrevolezza di alcune parti degli otto livelli, troppo veloci da portare a termine.

Un neo che si farà parzialmente perdonare dagli immancabili filmati, presi direttamente dal film e completamente in italiano.

GIOCHI COMPUTER



Ecco uno dei passaggi dove dovremo essere bravi a scegliere il tempo giusto per saltare.

■ Casa Disney Interactive ■ Sviluppatore Argonaut ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo 200, 32 MB di RAM, Scheda 3D 8 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.disney.it/disneyinteractive

IN ALTERNATIVA...

Rayman 2, Dic 99, 8
Un pilastro del genere. Consigliato a chiunque ami l'azione sfrenata e i salti impossibili

Tonic Trouble, Dic 99 8
Un'ottima alternativa, un gioco di piattaforme divertente e molto gustoso.

Divertente, ma poteva essere realizzato con un livello medio di difficoltà un po' più alto. Indicato soprattutto per i lettori più piccoli.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

NOCTURNE

■ Casa **Take2** ■ Distributore **CDVerte** ■ Prezzo **L. 14.900**


Uno dei punti di forza di questo gioco sono gli incredibili effetti di luci e ombre che rendono l'atmosfera decisamente inquietante.

IN *Nocturne*, impersoniamo un misterioso personaggio chiamato semplicemente "Lo Straniero"; un uomo senza passato e senza identità precisa, ma con un preciso ruolo: il cacciatore di mostri. Lupi mannari, zombi, vampiri e altre mostruosità cercheranno con ogni mezzo di sbarrarci la strada, ma avremo dalla nostra parte il coraggio, la freddezza e un buon paio di rivoltelle caricate con proiettili d'argento.

Nocturne è un gioco dall'atmosfera particolarmente intensa, che ottenne ottimi riconoscimenti al momento della sua uscita nei negozi. Ora ci viene riproposto a un prezzo stracciato, e sarebbe un peccato lasciarselo scappare, considerando che graficamente è ancora perfettamente al passo con i tempi e sia la giocabilità, sia il valore generale non hanno perso niente dal tempo della sua prima comparsa.

L'interfaccia è molto razionale e i controlli sono immediati: tutto ciò permette di calarsi velocemente nelle atmosfere di gioco e di concentrarsi sulle missioni e sui loro obiettivi. Nel corso dei quattro atti nei quali è suddivisa la trama, combatteremo dozzine di mostri e interagiremo con molti personaggi, risolvendo anche qualche puzzle lungo la strada.

Un gioco che ravviverà le nostre ore notturne!

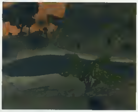
"Avremo dalla nostra parte un buon paio di rivoltelle caricate con proiettili d'argento"



Atmosfere lugubri e creature da B-Movies in un gioco immediato, divertente e molto... notturno.

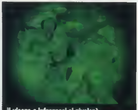
SPEC OPS 2

■ Casa **Take2**
■ Distributore **CDVerte**
■ Prezzo **L. 14.900**



Diversamente dalla maggioranza degli sparatutto in prima persona, ambientati in ipotetici mondi di fantascienza e basati su armi di fantasia, la serie *Spec Ops* ha fatto del realismo uno dei suoi punti di forza: veri soldati, equipaggiati con armi autentiche, che si muovono in paesaggi che ricreano le zone di conflitto della Russia, della Korea, dell'Iraq e così via. Questo secondo capitolo della serie migliora sotto ogni punto di vista, l'episodio precedente, permettendo di calarci negli avventurosi panni di un soldato delle forze speciali statunitensi, attraverso diverse missioni dai più disparati obiettivi. Accanto a noi, ci saranno gli altri membri di una squadra, ai quali potremo dare ordini di vario genere, ai fini del completamento della missione in corso. Questa e altre caratteristiche rendono *Spec Ops 2* un ottimo esempio di "Sparatutto tattico a livello di squadra", ed è certamente un titolo che non può mancare nella collezione di chiunque apprezzi i giochi tattici di buon livello.

A questo prezzo, poi, è praticamente imperdibile.


Il visore a infrarossi si rivelerà fondamentale per le missioni notturne.

LEGENDA VOTI
- 1 Euro - Davvero mediocre
- 2 Euro - Appena sufficiente
- 3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
- 4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- 5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensiamo che GMC abbia trattato il nostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non abbiamo che da far sentire la nostra voce!

RESIDENT EVIL 3

■ Eidos ■ GMC Ott 00 ■ VOTO 8

"Me ne devo andare, via da Racoon City! Devo lasciare tutto dietro di me. Chi sono? Valentine, ex membro dello Special Tactis And Rescue Squad, S.T.A.R.S. in breve. Ho dato le mie dimissioni dal Police Departement di Racoon City perché mi ero stufato della corruzione. Nessuno voleva credere a Chris Radfield, a Barry Burton e a me sul fatto che la tenuta era contaminata dal Virus T. Questo perché tutti gli indizi sono andati in fumo insieme al laboratorio, e a causa del corrotto direttore della polizia, sulla lista degli stipendi dell'Umbrella Corporation. Dopo l'accaduto, Chris si è messo sulle tracce della centrale europea di Umbrella, per scoprire le ragioni della congiura. Anch'io volevo lasciare la città, ma, all'improvviso, persino gli abitanti si sono trasformati in zombi. L'epidemia si stava diffondendo velocemente. Niente poteva fermare il virus e la mostruosità che creava; la polizia non era sufficientemente addestrata per affrontare una situazione del genere. .". Non vi pare che una storia come questa non possa che essere la trama di un gran gioco? Infatti è così, è la trama del mitico *Resident Evil 3*!

Secondo me, questo capolavoro merita proprio un bel nove

Sarekok



Zombi da tutte le parti in *Resident Evil 3*!

Uno dei migliori giochi degli ultimi tempi, con un'atmosfera da film di Romero o Dario Argento. Da non perdere, specie se amate i giochi survival-horror! **9**

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

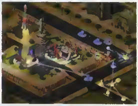
■ THQ ■ GMC Nov 00 ■ VOTO 8

Avete mai sognato di portare un bolide da 5.000 kg a una velocità di 160 Km/h? Certo su strada è un po' pericoloso! Per calmare i vostri bollenti spiriti esiste *Mercedes Benz Truck Racing*. Si tratta di una simulazione di guida molto particolare, non guideremo una Porsche e nemmeno una Formula 1, bensì la motrice di un camion rielaborata, in grado di sprigionare una potenza di 1.360 cavalli. Avremo a nostra disposizione otto modelli Mercedes, e potremo correre all'interno di nove curatissimi e dettagliatissimi tracciati, tra cui Nurburgring. Potremo intraprendere una carriera, oppure allenarci nelle gare singole. Dal punto di vista grafico, il gioco è curatissimo, ma è ancora più attendibile per quanto riguarda l'aspetto realistico. Forse proprio per tanto realismo, il livello di guida risulta molto difficile ai meno esperti. È facilissimo, durante una gara, essere in testa e un secondo dopo finire fuoripista a causa di una curva non intrapresa con la dovuta attenzione, osservando poi i nostri avversari che ci sfrecciano di lato senza esitare

Giulio Gioria



Un titolo adatto a tutti i puristi dei giochi di guida. Difficile per i novizi, ma molto piacevole quando avremo imparato a pilotare gli enormi bolidi a quattro assi! **8**



RED ALERT 2

■ EA ■ GMC Nov 00 ■ VOTO 8

I russi vogliono vendicarsi con gli americani, quindi invadono gli Stati Uniti. Volete porre fine alla supremazia a stelle e strisce o schierarvi in difesa degli Stati Uniti d'America? Questo è il gioco che fa per voi. La trama è decisamente interessante, con diverse missioni non certo facili, che faranno salire il livello di adrenalina nel corpo fino a farvi scoppiare come mine! La grafica, totalmente rivoluzionata rispetto al primo episodio della serie, e un sonoro assolutamente fantastico fanno sì che *C&C: Red Alert 2* sia uno di quei videogiochi che scriveranno la storia dei titoli per computer; assolutamente imperdibile, e non solo per gli amanti del genere strategico. Alcune delle tante novità di questo gioco sono costituite dal fatto che i soldati accumulano esperienza, diventando sempre più forti, e dalle loro modalità d'attacco secondarie, con le quali è possibile elaborare strategie sempre più complesse e imprevedibili. Ancora presente la modalità skirmish, nella quale si hanno a disposizione nove diverse nazioni, ognuna delle quali dotata di un'arma segreta (cecchino britannico, terrorista cubano, supercannone francese). La Westwood ha fatto centro di nuovo, a quanto pare!

Paolo Viganò

Eccezionale: uno dei migliori giochi di strategia presenti sul mercato per il nostro computer! Anche se in due dimensioni, è davvero imperdibile! **9**



Nel giro di qualche mese, potremo giocare al seguito!

SOLDIER OF FORTUNE

■ Activision ■ GMC Apr 00 ■ VOTO 8

Gli sparatutto presenti sul mercato sono veramente tanti; titoli come *Half-Life*, *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament* sono i più giocati e, ogni tanto, qualche casa produttrice di videogiochi prova a sfornare titoli alla loro altezza. Se qualcuno c'è riuscito, sono proprio i ragazzi della Raven con *SOF*. Molto criticato per l'eccessiva e realistica violenza, è comunque a mio avviso uno degli sparatutto meglio realizzati. Ci troveremo in situazioni estremamente difficili e in scenari mozzafiato, dalla caotica metropoli a basi fortificate su monti Siberiani, dall'Iraq di Saddam Hussein alla guerra in Kossovo, dall'Africa alla Germania. La grafica è molto realistica, i livelli sono stupendi e vari, e richiedono una buona dose di adrenalina e di intelligenza per essere superati. Le armi che avremo a disposizione saranno moltissime, e alcune varieranno a seconda dell'ambientazione; potremo usare anche la mitica 44 magnum e l'onnipresente fucile da cecchino. Sarà consentito regolare il livello di violenza. Imperdibile per gli amanti degli sparatutto, *SOF* può essere lasciato da parte da chi soffre di cuore e da chi non sopporta le emozioni.

Raffaele Aversa

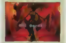
Uno stupendo sparatutto, in cui impersonerete un mercenario che combatte per la pace nel mondo. Cominciate a prepararvi alle scariche di adrenalina! **9**

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (nemesis@futuremediaitaly.it) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 - 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola!

La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Quake III
GMC.Gorman
"La mia battaglia non finisce Mai!"



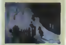
Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Presto, Britannia sarà ai miei piedi!"



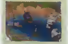
Asheron's Call
GMC.Caio
"Una nuova avventura mi porta lontano."



Day of Defeat
BANNED.Neon
"Era ora di sbarcare in Sicilia!"



Icewind Dale
GMC.Homer
"Presto comincerà la sfida all'espansione di *Baldur's Gate II*"



Cossacks
GMC.WOLF
"A Sant'Elena in vacanza non ci vado!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET 02/4886711
CD VERTE 0831/226900
CTO 051/753133
HALIFAX 02/413031
LEADER 0332/874111
MICROIDS 02/29062142
MICROSOFT 02/703921
INFOGRAMES 02/93767203

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *SuperBike 2001* e ci divertiamo un sacco sulle moto simulate, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ Trucchi: Mar 00/Apr 01
■ Demo: Gen 00
La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer



2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO 8
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Indossiamo i panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follett!

5) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ Trucchi: Nat 00
■ Demo: Nat 00
Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari



2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sposano ai miglioramenti nel realismo di gioco

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ Trucchi: Dic 99/ Gen 01
■ Demo: Lug 99
Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra



2) RATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy, una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Ora anche in multiplayer

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 01
Tornano i Mech della Fasa in un simulatore davvero eccezionale e divertente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni



2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su computer è ancora e sempre *Gran Prix*

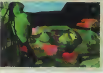
3) F1 RACING CHAMPIONSHIP Apr 01 VOTO 9
Casa: Ubi Soft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 01
Splendida grafica e sistema di guida divertente e credibile. Da giocare a tutti i costi

4) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
Giocabilità immediata e tanti circuiti. Un titolo di guida rallystica adatto a tutti i palati

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) BLACK & WHITE
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Nessuno
Siamo davanti a una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Innovativo e geniale, questo "simulatore di divinità" è imperdibile



2) SHOGUN: TOTAL WAR Giu 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 00/Mag 01 ■ **Demo:** Mar 00
Nel Giappone feudale, sfideremo i signori della guerra, affrontando battaglie di dimensioni epiche

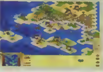
3) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent anni

4) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

5) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ Trucchi: Lug 99
■ Demo: Ott 99
La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere



2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

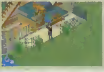
4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali



2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa. EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa. EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2001 Mar 01 VOTO 7
Casa. Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98-Gen 01
■ **Demo:** Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa. Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Feb-Mar 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto



2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 00 ■ **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B 17 e vestiamo i panni di tutti i dieci membri dell equipaggio

4) BATTLE OF BRITAIN Mar 01 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Battaglia di Inghilterra resa nei minimi dettagli con decine di aerei e tanta atmosfera

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell est riprodotto in due versioni. Un po' complesso ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa. Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons



2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dalle proporzioni gigantesche impegnativo e appagante. Da non perdere

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima* ma installiamo subito l ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Gen 01
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!



2) NBA LIVE 2001 Mag 01 VOTO
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 01
Non una rivoluzione rispetto ai precedenti ma è ancora il miglior gioco di basket sulla piazza

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello curata ed entusiasmante

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa. Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

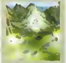
1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT 8 Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

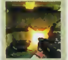
3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE GIOCHI PIÙ COLORATI

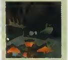
Uno spicchio di arcobaleno nei nostri computer.



1) *BLACK & WHITE*
Il mestiere di divinità non è mai stato così divertente.



2) *RED FACTION*
Il futuro del nostro hobby si tinge di rosso, come il pianeta Marte.



3) *SILVER*
Eroi in stile cartone animato, per una storia che ricorda *Final Fantasy*.



4) *BLACK DAHLIA*
Un'avventura che ha turbato i sonni degli appassionati.



5) *CRIMSON SKIES*
Chi ha mai detto che gli anni '30 fossero in bianco e nero?

QUARTA PARTE!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Finalmente, siamo giunti alla quarta e ultima puntata della minuziosa guida a *Tomb Raider Chronicles*. Ecco le fasi decisive delle peripezie della formosa Lara. È il momento degli addii. Forse…

TRUCCHI

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE
Durante il gioco schiacciamo e teniamo premuti i tasti CTRL+ALT+SHIFT e inseriamo i seguenti codici, per attivare i corrispondenti trucchi:

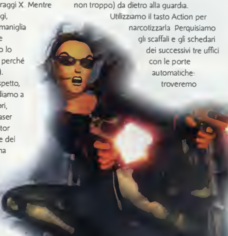
iy – invincibilità
uo – munizioni infinite
hf – disabilita i missili a ricerca di calore
ib – distrugge i Mech nemici
ml – permette di saltare le missione e completarla con successo

AMERICAN MCGEE'S ALICE
Atmosfere cupe e affascinanti in questa rivisitazione della famosissima favola di *Alice nel Paese delle Meraviglie*.
Il talento di un geniale creatore di livelli come American McGee e una grafica mozzafiato ne fanno un titolo da non perdere.

Entriamo nel menu "opzioni" e abilitiamo la console, poi richiamiamola durante il gioco (premendo "~" e "\") e inseriamo i seguenti codici:

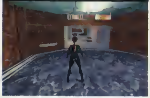
God – abilita/disabilita l'invincibilità
wuss – abilita tutte le armi
noclip – abilita/disabilita il "no clipping mode" per passare attraverso i muri
health # – per aumentare l'energia. Mettiamo un numero da 1 a 100 al posto di #
notarget – invisibilità
give all – per avere tutte le armi e le munizioni
cg_cameradist -45 – passa alla visuale in prima persona
cg_cameradist 128 – passa alla visuale normale
fps 0/1 – mostra/nasconde il "frame rate"
map (nome_mappa) – permette di saltare direttamente a un certo livello. Al posto di "nome_mappa" mettiamo uno dei nomi dall'elenco che segue.
give (nome_oggetto) – per avere subito uno degli oggetti del

FUGA CON L'IRIS
Avevamo guidato con successo Lara fino all'Iris. Seguiamo ora le istruzioni di Zip e appoggiamo il fucile sul ripiano a sinistra **(1)**. Se non lo faremo, non potremo superare la stanza con i raggi X. Mentre siamo ancora sotto i raggi, cerchiamo il lato con la maniglia nella valigia sulla destra e apriamola. Non facciamo lo stesso con l'altra valigia, perché contiene una bomba **(2)**. All'interno della sala d'aspetto, giriamo a sinistra; se andiamo a destra, verso gli ascensori, incapperemo nei raggi laser nascosti. Usiamo il monitor appeso sul muro alla fine del corridoio: ci mostrerà una delle guardie sulle scale **(3)**. Andiamo nel corridoio a sinistra del monitor e osserviamo la serratura a combinazione, vicino alla porta dei bagni; iniziamo a perquisire gli scaffali e gli schedari negli uffici. Nel primo ufficio troveremo una bottiglia di cloroformio **(4)**. Nell'ufficio successivo troveremo un panno, mentre nel terzo ufficio un medi-pack piccolo. Combiniamo il cloroformio e il panno, creando un panno imbevuto che ci sarà utile per addormentare la guardia. Camminando adagio, avviciniamoci (ma non troppo) da dietro alla guardia.



Utilizziamo il tasto Action per narcotizzarla. Perquisiamo gli scaffali e gli schedari dei successivi tre uffici con le porte automatiche: troveremo un'altra bottiglia di cloroformio e la carta di accesso ai bagni. Torniamo al primo ufficio per trovare la serratura a combinazione vicino alla porta dei bagni. Apriamo l'inventario e leggiamo il numero della carta di accesso ai bagni: 8526. Premiamo il tasto Action davanti alla serratura a combinazione; digitiamo il numero 8 sulla serratura a combinazione usando le frecce, e così via per tutti i numeri. Entriamo nel bagno femminile e apriamo ogni porta dei singoli gabinetti; raccogliamo il medi-pack grande in quello centrale **(5)**. Passiamo poi al bagno maschile e apriamo il primo gabinetto, entriamoci e guardiamo il soffitto. Noteremo che il soffitto sopra la porta del gabinetto è rotto, saltiamo aggrappandoci al pannello per aprirlo. Arrampichiamoci nel condotto. Strisciamo fino a quando non riusciremo a metterci in piedi, andiamo oltre il bordo, verso la cavità. Lasciamo il tasto ma, immediatamente, premiamolo di nuovo per afferrare una crepa nel muro **(6)**. Ora lasciamoci andare nuovamente, per atterrare sul fondo della cavità con la

1 - LASCIAMO IL FUCILE



2 - ATTENZIONE ALLA BOMBA



3 - GUARDIAMO IL MONITOR



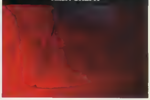
4 - ESAMINIAMO GLI ARMADI



5 - PRENDIAMO IL MEDI-PACK



6 - APPENDIAMOCI VELOCEMENTE ALLA CREPA



7 - LA TROMBA DELL'ASCENSORE



8 - LA ROSA DORATA



9 - IL TETTO DEGLI ASCENSORI



luce rossa lampeggiante. Strisciamo verso la tromba dell'ascensore.

Salviamo il gioco. Diamo una occhiata alla tromba dell'ascensore per notare la catena **(7)**. Giriamoci e strisciamo all'indietro, poi caliamoci lungo la scaletta; da questa dovremo fare un salto all'indietro con giravolta in volo per aggrapparci alla catena.

Una volta aggrappati dobbiamo scivolare verso il fondo, fino a raggiungere il ripiano. Ora possiamo raccogliere il primo Segreto, una rosa dorata **(8)**.

Con la schiena rivolta all'apertura con la rosa, aggrappiamoci nuovamente alla catena.

Saliamo fino alla piattaforma vicino agli ascensori, saltiamo all'indietro per atterrarci sopra. Giriamo verso destra e prendiamo la rincorsa, saltando e afferrando la sbarra orizzontale bianca.

Dondoliamoci per girare attorno alla sbarra e lasciamo il tasto CTRL per atterrare sulla piccola piattaforma.

Camminiamo lateralmente fino al bordo della piccola piattaforma e appoggiamo la schiena al muro, saltando poi in diagonale da fermi e afferrando il tetto dell'ascensore. Stando appesi, spostiamoci verso sinistra e saliamo.

Cerchiamo la munizioni dell'HK vicino alla leva del freno sul secondo ascensore, e cerchiamo la botola bianca con una maniglia **(9)**. Apriamo la botola e dirigiamoci alle porte dell'ascensore, schiudendole. Camminiamo lentamente, tenendo premuto il tasto SHIFT per non disturbare le guardie; premiamo i pulsanti su/giù degli ascensori per aprire la porta dell'altro elevatore. **Salviamo il gioco**.

Saliamo al piano superiore. Saremo attaccati da tre guardie, che stanno proteggendo due medi-pack grandi; dobbiamo premere velocemente la pulsantiera per scappare **(10)**. L'ascensore comincerà a precipitare, azioniamo rapidamente i freni premendo nuovamente i pulsanti. Se non ci riusciremo Lara morirà. Una volta arrivati sul fondo, Zip chiederà il nostro stato di salute.

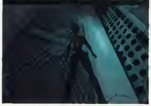
Gli risponderemo che ci sono stati giorni migliori, ovviamente. . Guardiamo il soffitto dell'ascensore vicino alle porte rotte, per vedere un passaggio **(11)**.

Aggrappiamoci alla "simil-scaletta" e saliamo sul tetto dell'ascensore, saltando poi da fermi e afferrando la sbarra orizzontale. Saltiamo e affermiamo il bordo del ripiano. Guardiamo in alto per notare la piattaforma. Aggrappiamoci alla parete di metallo scalandola fino a che non raggiungeremo una grata sulla parete di sinistra. Saltiamo all'indietro sulla piattaforma, osserviamo e cerchiamo la sbarra orizzontale e un'altra piattaforma sulla parete opposta **(12)**. Prendiamo la rincorsa, saltiamo sulla barra orizzontale e atterriamo sulla piattaforma opposta; guardiamo in alto per scoprire un passaggio **(13)**. Saltiamo per inoltrarci nel varco. **Salviamo il gioco**. Dovremo scendere lungo due rampe differenti. Per procedere rivolti in avanti, giriamoci leggermente a sinistra e, al cambio di rampa, diamo un colpetto al tasto direzione di sinistra. Quando termina la seconda rampa (e cambia la visuale), saltiamo e affemiamo velocemente la barra

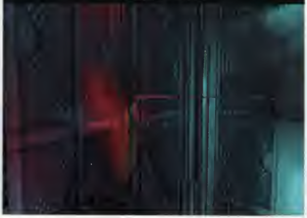
10 - PREMIAMO I PULSANTI PER SCAPPARE SUBITO



11 - SALIAMO FINO ALL'APERTURA



12 - AFFERRIAMO LA SBARRA



TRUCCHI

gioco. Al posto di "nome_oggetto" mettiamo uno dei nomi dall'elenco che segue

Nomi di mappa (da usare col comando "map")

gvillage
pandemonium
fortress1
fortress2
skool1
skool2
potears1
potears2
potears3
utemple
garden1
garden2
garden3
garden4
centipede1
centipede2
wforest$wforest_start1
wchess1
wchess2
rchess
funhouse
hatter1
hatter2
jlair1
jlair2
wforest$wforest_start2
hedge1
tower1
hedge2
tower2
hedge3
tower3
grounds1
grounds2
facade
keep
qlair

Nomi di oggetti (da usare col comando "give")

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
w_ragebox.tik
w_watch.tik

CLIVE BARKER'S UNDYING

Vogliamo un gioco per non dormire? Questo potrebbe essere il titolo per noi! Anche grazie alla firma di uno scrittore del brivido come Clive Barker.

Premiamo [TAB] per richiamare la console e poi inseriamo i seguenti codici:

ch – invincibilità
slomo * – aumenta la velocità di gioco. Al posto di "*" mettiamo

TRUCCHI

un numero da 1 a 5
addall – per avere tutte le armi e le magie
set aeons.patrick health 999 – porta l'energia a 999
set aeons.patrick mana 999 – porta il mana a 999
ampAttSpell – aumenta il livello della magia selezionata
assall – crea un asino
infiniteMana 1 – mana illimitata (0=disattiva)
becomeLight 1 – per avere più luce! (0=disattiva)
flight – permette di volare
showfps – mostra il "frame rate"
behindview 1– passa alla visuale in terza persona

Attenzione: prima di affrontare i mostri di fine livello, abbassiamo la nostra energia a un valore inferiore a 100.

Inserendo uno dei seguenti nomi di livello come se fosse un codice potremo arrivarci immediatamente:

start Aeons
start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01
start CU_02
start CU_03
start CU_04
start CU_05
start CU_06
start CU_07
start CU_08
start CU_09
start CU_10

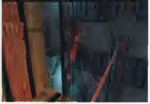
13 – ENTRIAMO NELLA FESSURA



14 – SALTIAMO IN DIAGONALE



15 – MANTENIAMO L' EQUILIBRIO

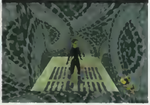


orizzontale. Saltiamo sulla barra successiva. Ruotiamo e osserviamo il vapore incandescente uscire dalla grata sulla piattaforma. Aspettiamo fino a quando i vapori terminano di uscire, quindi, saltiamo. Spostiamoci molto rapidamente a destra per evitare i vapori. Voltiamoci verso le barre e guardiamo a destra per notare un ripiano; dobbiamo saltare in diagonale per afferrare il bordo **(14)**
Superiamo la fune, usando come al solito le frecce destra e sinistra per bilanciarci **(15)**. Prendiamo la bottiglia di cloroformio. Salviamo il gioco. Scendiamo per la rampa. Nascondiamoci dietro la fenditura fino a quando la guardia non si allontana. Salviamo il gioco. Facciamo il pieno di energia. Corriamo e saltiamo da un lato all'altro per scansare le pallottole e, dove il corridoio si divide, fermiamoci un momento davanti al vetro verde. La guardia sparerà distruggendo il vetro che protegge una rosa dorata, il secondo Segreto. Corriamo nel corridoio di destra e tuffiamoci nella piscina per lasciare passare la guardia che ci insegue. Saliamo poi lungo la rampa sopra la piscina, e facciamo una corsa verso la finestra. Seguiamo la linea bianca lungo il muro per evitare i cecchini che ci sparano da sopra. Troviamo i pannelli laterali delle finestre. Arrampichiamoci e, una volta arrivati al piano superiore, spostiamoci a destra per atterrare sul ripiano **(16)**.
Andiamo fino all'estintore, muovendoci velocemente lungo la linea bianca. Saltiamo avanti e indietro di fronte all'estintore, fino a che il cecchino non lo colpisce facendolo esplodere e aprendo un passaggio, che ci permetterà di raccogliere il terzo Segreto, una rosa dorata **(17)**. Camminiamo lungo il ripiano e premiamo il pulsante grigio sulla parete. Appendiamoci al ripiano, lasciamoci cadere sul tavolo sottostante ed entriamo nel corridoio caratterizzato dalla grossa "V" **(18)**. Corriamo fino al termine del corridoio, ma facciamo attenzione al pavimento della stanza che ci si presenta davanti. È elettrificato! Prendiamo velocemente la rincorsa per saltare oltre il pavimento. Rimaniamo vicino al vetro verde finché la guardia non lo distrugge con un colpo di pistola; l'acqua che uscirà dalla vasca appena rotta provocherà un corto circuito togliendo elettricità al pavimento. Premiamo il pulsante grigio sulla parete per aprire la porta ed entriamo nella sala d'aspetto. Salviamo il gioco. Per avere più tempo, facciamo un salto nel mezzo della stanza e assistiamo al filmato. Camminiamo lentamente nella sala per evitare di attivare il robot mitragliatore. Premiamo comunque il più rapidamente possibile i due pulsanti su entrambi i lati della porta e passiamo nella stanza successiva. Corriamo nel corridoio ed entriamo nella porta sulla destra, verso la stanza del teletrasporto.
Troviamo la stanza del teletrasporto con le valigie; facciamo molta attenzione perché molte di queste contengono una bomba. Cerchiamo allora una mattonella del soffitto che sembra rotta, proprio sopra la porta **(19)**. Entriamo nel condotto e raggiungiamo il pulsante grigio che aziona la macchina dei raggi X. Guardiamo tutte le valigie e ricordiamoci quali sono quelle che non contengono la bomba **(20)**.
Ritorniamo nella stanza e prendiamo il disco del teletrasporto.
Cerchiamo la stanza con il computer e inseriamovi il disco del teletrasporto **(21)**. La macchina del teletrasporto si azionerà. Mettiamo l'Ins nel supporto al centro della stanza **(22)**. Nel pavimento della stanza si apre un passaggio. Cerchiamolo e tuffiamoci dentro **(23)**. Percorriamolo finché non troveremo una grata che ci mostra un poliziotto intento a digitare il codice segreto per aprire la porta. Osserviamo attentamente il percorso della perlustrazione della guardia. Possiamo anche indossare le cuffie per zoomare sulla serratura e imparare la combinazione: 1672 **(24)**. Salviamo il gioco. Continuiamo nel tunnel, ma non entriamo nella stanza della guardia: acquattiamoci e osserviamo senza farci scoprire la guardia mentre gira e torna alla serratura a combinazione. Non appena la guardia digita la combinazione,

16 – SALIAMO AL PIANO SUPERIORE



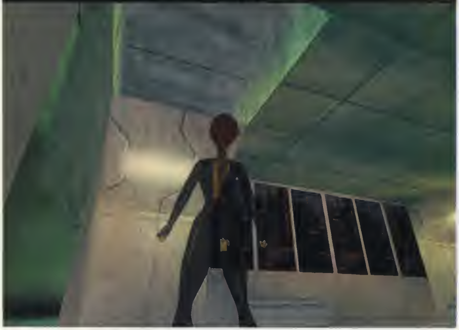
17 – L'ENNESIMO SEGRETO



18 – ATTENZIONE AL PAVIMENTO IN FONDO AL CORRIDOIO



19 - SALIAMO ATTRAVERSO LA BOTOLA

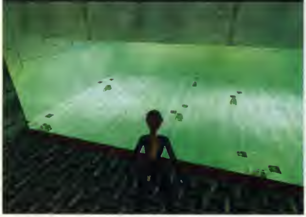


scivoliamo fuori lentamente e aspettiamo che oltrepassi la porta. Corriamo a prendere la bottiglia di cloroformio, e ritorniamo nella fenditura, nascondiamoci per bene. Acquattiamoci nuovamente, e aspettiamo finché la guardia non torna alla serratura a combinazione. Usciamo, seguiamolo ed entriamo nella porta aperta. Apriamo l'inventario e leggiamo il numero della carta di accesso ai bagni: 1672. Vicino alla serratura a combinazione attraverso cui si accede ai bagni, dobbiamo inserire le quattro cifre. Saliamo sulla cassa a destra. Scendiamo nella zona retrostante, dove troveremo un medi-pack grande. Premiamo il pulsante grigio sulla parete vicino alla sala per spegnere la macchina a raggi X. Percorriamo la fenditura e saltiamo, aggrappandoci alla scaletta, quindi scendiamo nuovamente nella sala d'aspetto dove avevamo lasciato l'HK. Prendiamolo e attraversiamo la sala con i raggi X, ora non più attiva. Andiamo a sinistra, verso i bagni, e usiamo la modalità cecchino per sparare all'estintore vicino alla porta fino a farlo esplodere, aprendo così l'uscita di sicurezza esterna. **Salviamo il gioco.**

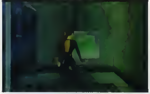
ALLARME ROSSO

Commutiamo il fucile in modalità cecchino e spariamo al volto dell'uomo in armatura. Se non riusciamo a prendere bene la mira, spostiamoci un po' a destra o a sinistra, finché avremo nel mirino la faccia della guardia. Saliamo per le scale, prendiamo la rincorsa e saltiamo aggrappandoci al ripiano. Continuiamo a salire per la scala fino alla porta. **Salviamo il gioco.** Ci converrà, per sicurezza, salvare il gioco a ogni salto. Prendiamo la rincorsa e facciamo subito un salto, afferrando la base del ripiano vicino alla porta. Compiamo un altro balzo e scendiamo verticalmente per gli scalini rotti **(25)**. Spostiamoci lateralmente ed entriamo nel piccolo tunnel. Prendiamo il primo Segreto, una rosa dorata **(26)**. Facciamo un salto verso gli scalini sotto il tunnel e ripetiamo il

20 - SCEGLIAMO LA VALIGIA GIUSTA



21 - INSERIAMO IL DISCO NEL COMPUTER



22 - USIAMO L'IRIS

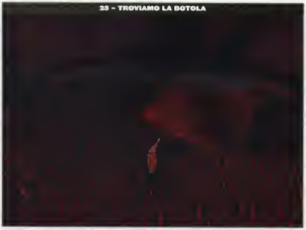


TRUCCHI

start CU_11
start CU_12
start CU_13
start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_clock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night

TRUCCHI

start
Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start
Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start
Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start
Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start
Manor_NorthWingLower_After
start
Manor_NorthWingLower_night
start
Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start
Manor_NorthWingUpper_night
start
Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start
Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start
Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start
Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start
Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start
Monastery_Present_Tunnels


23 - TROVIAMO LA BOTOLA


24 - SBIRCIAMO LA COMBINAZIONE


25 - SCENDIAMO PER LA SCALA ROTTA

percorso verso l'alto sulla scala. Saliamo fino in cima alla scala rotta. Prendiamo la rincorsa e saltiamo, afferrandoci al ripiano vicino al muro di pietra. Prendiamo un'altra rincorsa e balziamo verso il ripiano sull'altro lato del muro. **Salviamo il gioco**. Dovremo affrontare un altro percorso, pericolante. Prendiamo la rincorsa e saltiamo, aggrappandoci all'interno della ringhiera **(27)**. La scala crollerà nuovamente. Afferriamo il ripiano dove c'è del fuoco e saliamoci sopra. Camminiamo fino al coperchio della fenditura e togliamolo; scivoliamoci dentro e ci ritroveremo sotto un pavimento fatto a grate, con una guardia che pattuglia l'area sovrastante **(28)**.

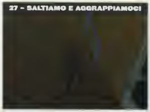
Salviamo il gioco. Camminiamo sotto la grata posteriore destra e cerchiamo la maniglia per aprirla. Arrampichiamoci e affrontiamo la guardia con l'HK. Andiamo, poi, sulle casse e prendiamo le munizioni dell'HK e le munizioni per il fucile lanciafune **(29)**. La sala che ha le linee bianche sul pavimento è piena di raggi laser. Usiamo l'HK in modalità cecchino e spariamo alla valvola rossa sul fondo della sala, in modo tale da liberare il vapore che ci permetterà di vedere i raggi **(30)**. I laser hanno una sequenza di spostamento. Studiamo la sequenza per ciascun raggio e procediamo fino alla porta sul fondo della stanza. Per avere maggiore aiuto possiamo anche usare le cuffie in modalità "infrarossi", osservando come si muovono i raggi laser. Salviamo dopo aver attraversato con successo ogni riga bianca, in modo da non ripetere continuamente tutto il percorso. Saliamo in cima alla cassa alta e prendiamo il medi-pack grande. Corriamo verso l'ascensore; facciamo attenzione alla guardia che ne uscirà. Uccidiamola. Chiamiamo l'ascensore per salire. Una guardia ci accoglierà dietro l'angolo dell'ascensore. Corriamo fuori per attirare la sua attenzione. Facciamo dei salti all'indietro e spanamogli usando sia la modalità cecchino, sia la mira automatica. Entriamo nella stanza con le finestre per trovare le munizioni per l'HK. **Salviamo il gioco**. Ora dovremo mettere in pratica tutta la nostra abilità di tiratore scelto **(31)**. Affronteremo delle prove di mira. Se riusciremo a portarle a termine potremo proseguire nel gioco, altrimenti dovremo ricominciare nuovamente il livello dal punto in cui abbiamo salvato.

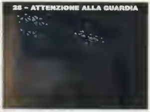
Selezioniamo la modalità di tiro rapido dell'HK, o se siamo particolarmente bravi, la modalità checchino (che ci permetterà di risparmiare munizioni). Premiamo il bottone, prendiamo l'HK, zoomiamo dentro e in basso per prendere la mira, spostiamo il mirino a sinistra per puntare la sagoma quando salta fuori. Spariamo alla prima sagoma a sinistra e poi a destra, colpendo le altre che man mano ci si propongono. Dovremo colpire i bersagli prima che ciascuno di essi oltrepassi la linea vicino all'inizio della galleria di tiro **(32)**.

Se ci riusciremo, la porta verso il secondo campo di obiettivi si aprirà. **Salviamo il gioco**, prima di entrare nel secondo campo di tiro.

Se non ci riusciremo, assicuriamoci di premere il bottone della galleria di tiro e sparare a tutti gli obiettivi. Consumiamo tutte le munizioni dell'HK e ulteriori munizioni si renderanno disponibili. Prendiamole e usciamo dal campo di tiro. Oppure ricarichiamo il gioco salvato.


26 - IL PRIMO SEGRETO DEL LIVELLO

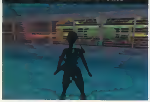

27 - SALTIAMO E AGGRAPPIAMOCI


28 - ATTENZIONE ALLA GUARDIA


29 - RACCOGLIAMO GLI OGGETTI


30 - ATTENZIONE AI LASER

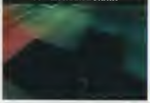
31 - IL POLIGONO DI TIRO



32 - MIRIAMO E SPARIAMO VELOCEMENTE



33 - LA ROSA DORATA



Questa è la sequenza corretta di fuoco alle sagome prima che attraversino la linea centrale del campo centro, sinistra, a destra lontano, destra, sinistra, a sinistra lontano, a destra lontano, sinistra, centro, sinistra, destra

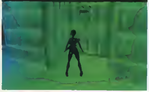
Corriamo fino alla fine del corridoio ed entriamo nella porta sul lato sinistro Troveremo munizioni per l'HK e il secondo Segreto, una rosa dorata **(33)**

Imbocchiamo anche nella porta di destra Prendiamo le munizioni dell'HK e il fucile lanciafune nell'armadietto con i raggi laser verdi. Avviciniamoci attentamente e premiamo il tasto Action per raccoglierlo **(34)**. Uccidiamo la guardia, prendiamo le munizioni che sono sul tavolo dell'armeria. Si aprirà una porta. Entriamoci e ci ritroveremo nel magazzino con le casse Uccidiamo la guardia nascondendoci dietro le casse, quindi saliamo sulla cassa nell'angolo destro Saltiamo da fermi aggrappandoci alla cassa più in alto, per prendere le munizioni dell'HK, quindi puntiamo il fucile lanciafune verso la grata nel centro del soffitto. La luce del mirino diventerà verde quando potremo sparare **(35)**. Dalla cassa più alta, allineiamoci per prendere la rincorsa e saltiamo per afferrare la corda Come sempre, caliamoci verso il basso e dondoliamo verso il muro macchiato sul lato opposto. Una volta aggrappati, spostiamoci verso destra e saliamo nell'apertura **(36)**. Prendiamo l'HK. **Salviamo il gioco** Andiamo fino in fondo al passaggio. Due uomini corazzati, armati di laser, stanno risalendo la sala

Commutiamo l'HK in modalità cecchino e spariamo, mirando al volto di entrambe le guardie Premiamo il pulsante per accedere all'ascensore e poi i bottoni per tornare al piano precedente Spariamo alla guardia, nascondendoci però tra le casse. Spostiamoci tra i raggi laser ed entriamo nella stanza al di sotto delle grate nel pavimento. Dirigiamoci verso la fenditura dietro alle scale

Rimaniamo vicino alla fenditura e spariamo con il fucile lanciafune alle scale che pendono nel mezzo del soffitto **(37)** **Salviamo il gioco**. Afferriamo la fune, caliamoci all'estremità bassa e dondoliamoci fino alla finestra nella parete opposta Scendiamo per la rampa, saltiamo e afferriamo, al di là del fuoco, il ripiano più alto **(38)** Entriamo nella fenditura **Salviamo il gioco** Dirigiamo la testa di Lara in direzione della cassa alta sulla destra. Facciamo una giravolta in avanti, per atterrare sulla cassa e per prendere la mira sulla testa della guardia in fondo alla stanza. Saltiamo sulle casse fino a raggiungere il grosso medi-pack. Apriamo la porta azionando la leva e **salviamo il gioco**, prima di entrare nell'ascensore. Premiamo il pulsante di salita ed entriamo. Premiamo la pulsantiera e usciamo dall'ascensore non appena arrivati al piano **Salviamo il gioco**. Due paracadutisti entreranno dalle finestre sul soffitto. Spariamogli in modalità cecchino, poi andiamo in cima alla scalinata **(39)**. Giriamoci, prendiamo la rincorsa

34 - PRENDIAMO IL FUCILE LANCIAFUNE



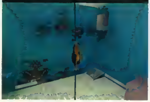
aggrappandoci alla fune e saltiamo sopra le casse. Mettiamoci nel centro della cassa e spicchiamo un balzo, aggrappandoci alla porta metallica sul soffitto per aprirla. Spariamo alla guardia sul pavimento e a quella che si trova nel condotto. **Salviamo il gioco**. Attraversiamo i condotti. Quando ci avvicineremo al pulsante rosso, si aprirà una botola: scendiamo per la rampa e guardiamo la scaletta sopra la buca nel pavimento. Scendiamo nella sala.

Tutte le stanze sono inaccessibili e protette da raggi laser, quindi strisciamo nel condotto Arrampichiamoci e **salviamo il gioco (40)**. Proseguiamo strisciando, atterriamo sulla cassa in alto e spariamo al cyborg nella modalità di fuoco rapido, fino a quando non comincia a perdere pezzi di pelle. Una volta finite le munizioni, potremo rifornirci prendendone altre dalla cima della cassa. Quando il cyborg avrà perso una grossa quantità di pelle, lasciando scoperta una buona parte del suo scheletro metallico, raccogliamo alcune munizioni e cambiamo la modalità di fuoco in cecchino. Miriamo e spariamo

35 - MIRIAMO AL SOFFITTO



36 - SALTIAMO SUL MURO



37 - MIRIAMO ALLA SCALA ROTTA



TRUCCHI

start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start StandingStones_KingFight

SERIOUS SAM

Serious Sam vanta una grafica di notevole livello, un numero impressionante di mostri, nemici e "cattivi" di tutti i generi, ma soprattutto una grandissima quantità di armi distruttive. Immediatezza, velocità e azione sono gli ingredienti che tengono il giocatore incollato al video.

Durante il gioco premiamo F1 o "°" per richiamare la console di gioco, e inseriamo i seguenti codici per attivare i trucchi corrispondenti. Qunidi premiamo ancora F1.

please god – invincibilità
cht_bGod – invincibilità
please giveall – tutti gli oggetti, le armi e le munizioni
cht_bGiveAll – per avere tutte le armi
please killall – per uccidere tutti i nemici
please open – apre tutte le porte del livello
please fly – volare oh-oh…
cht_bFly – per volare!
please ghost – attiva il "No Clipping Mode" per passare attraverso i muri
cht_bGhost – attiva il "No Clipping Mode" per passare attraverso i muri
please invisible – invisibilità
cht_bInvisible – invisibilità
please refresh – energia al massimo livello
cht_bRefresh – energia al massimo livello

ULTIMA IX ASCENSION

La saga di *Ultima* non ha bisogno di molte presentazioni: è semplicemente la miglior serie di giochi di ruolo creati per il nostro computer. Questo capitolo, uscito più di un anno fa, ha una

TRUCCHI

trama affascinante e una grafica di ottimo livello.

Guardiamo nella cartella di installazione del gioco e cerchiamo il file "default.kmp". Apriamo questo file con il BloccoNote e cerchiamo questa riga:

[Cheat Commands]

Sotto questa riga inseriamo una combinazioni di tasti, il simbolo "=" e il nome del codice che vogliamo attivare.
Ad esempio inseriamo queste due righe:

alt+shift+i =
toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly

Ora, durante il gioco premendo "alt+shift+i" e "alt+shift+l" verranno attivati i due trucchi corrispondenti.

Possiamo usare tutti questi trucchi, associando a ciascuno una combinazione diversa di tasti.

toggle_avatar_invulnerable - invincibilità
toggle_avatar_fly – per volare
pass_one_hour – manda il gioco avanti di un'ora
unpass_one_hour – manda il gioco indietro di un'ora
sunrise_sunset – per far calare il sole o farlo sorgere
pass_one_minute – manda il gioco avanti di un minuto
unpass_one_minute – porta il gioco indietro di un minuto
toggle_sun – attiva il sole
toggle_wind – attiva il vento
toggle_storms – attiva la tempesta
toggle_avatar_fast – velocizza il gioco

HALF LIFE: OPPOSING FORCE
Chi ha apprezzato lo stupefacente *Half-Life* non può farsi sfuggire questo disco aggiuntivo, dove dovremo impersonare un comandante dei Marine mandato all'istallazione militare di Black Mesa per sconfiggere alieni e scomodi testimoni.

Carichiamo il gioco dalla riga di comando: "hl.exe -dev -console -game gearbox"
Per farlo, premiamo prima "Start", selezioniamo la voce di menu "Esegui" e inseriamo il percorso dell'eseguibile che lancia il gioco, seguito dai parametri necessari. Durante il gioco, premiamo "\" o il tasto "~" per richiamare la console.

38 - SALTIAMO E AGGRAPPIAMOCI



39 - LA STANZA DEL LIVELLO FINALE



40 - GLI OGGETTI DA RACCOGLIERE



alla valvola rossa a ruota posta sui tubo, per fare uscire l'acqua: il contatto con l'acqua provocherà la morte del robot. Il problema è che ora il pavimento è elettrizzato e non potremo andare sul fondo (**41**). Usciamo dal condotto e spostiamoci sul ripiano scuro, prendiamo le munizioni per il fucile lanciafuni e saliamo in cima alla conduttura (**42**). Spariamo un arpione col fucile lanciafuni nel centro del soffitto. **Salviamo il gioco**.
Prendiamo la rincorsa per appenderci alla fune. Dondoliamoci e lanciamoci per prendere il bordo della nicchia, sul muro dall'altra parte. Tiriamo la leva per asciugare l'acqua dal pavimento e torniamo indietro Raggiungiamo sul pavimento. Raccogliamo il pezzo di chiave lasciato dal cyborg e il medi-pack grande (**43**). Per tornare verso l'alto dobbiamo effettuare una serie di salti e prese dai condotti obliqui (**44**). Una volta atterrati in cima, dobbiamo andare a riaprire il condotto, riattivando la leva usata per prosciugare il pavimento. Una volta atterrati nuovamente nel condotto, torniamo alla sala con i raggi laser (**45**). **Salviamo il gioco**: inizierà una fase davvero frenetica e complessa, quindi facciamo attenzione Un elicottero all'esterno del palazzo ci sparerà addosso non appena ci vedrà. Noi, purtroppo, non potremo abbatterlo Quindi, corriamo nel corridoio che si è reso accessibile e giriamo alla prima entrata disponibile a sinistra, fino a quando non saremo al riparo dal fuoco dell'elicottero (**46**) Guardiamo attraverso il vetro, per notare una stanza piena di gas velenoso e una leva (**47**). Giriamo a sinistra, troveremo la strada bloccata dai raggi laser. Cerchiamo un tunnel in discesa e tiriamo la leva che fa chiudere la porta e disattiva i raggi laser (**48**) Dovremo, in seguito, ritornare in questo punto: azioniamo la leva per aprire la porta verso il corridoio dove ci ha accolto l'elicottero. Ora scappiamo dall'elicottero, correndo lungo il corridoio con le finestre verso sinistra il problema è che il passaggio è costellato di aperture sul terreno e bisogna saltarle con precisione e tempismo, dato che l'elicottero non smetterà un secondo di spararci **Salviamo il gioco**. Se ci dovesse capitare di cadere negli spazi tra un salto e l'altro ci converrà ricaricare il gioco, dato che per risalire sprecheremmo troppa energia. Cerchiamo di raggiungere al più presto possibile la piccola sala d'aspetto (**49**) Corriamo dietro al bar e acquattiamoci immediatamente al riparo del bancone, fino a raggiungere la leva sulla parete. Tiriamola: libereremo un cyborg Strisciamo nuovamente nella sala d'aspetto. **Salviamo il gioco**. Ripercorriamo velocemente il percorso con i salti al contrario, raggiungendo la porta in fondo sulla destra, verso le stanze con il gas velenoso Usiamo lo scatto per essere più veloci del cyborg che ci insegue Corriamo a sinistra e poi verso la piccola saletta sotto il pavimento con le grate Fermiamoci accanto alla leva e aspettiamo che il cyborg ci passi sopra Tiriamo la leva per intrappolare il cyborg nella stanza piena di gas velenoso. Se non nusciremo a intrappolarlo, ricarichiamo il gioco salvato poco prima Azioniamo la leva che ha intrappolato il cyborg nella stanza con la finestra Raggiungiamo la sala con i raggi

41 - IL CYBORG È FUORI COMBATTIMENTO



42 - LE MUNIZIONI A DESTRA DEL CONDOTTO



43 - IL PEZZO DELLA CHIAVE



44 - SALTIAMO PER SALIRE



45 - IL CORRIDOIO CHE PORTA ALLA STANZA DEI LASER



46 - AL RIPARO DAI PROIETTILI



TRUCCHI

Infine, possiamo inserire i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi.

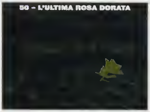
/god – invincibilità
/no target – i nemici ci ignorano
/impulse 101 – tutte le armi con munizioni
/noclip – abilita il "No clipping" per passare attraverso i muri
/give ammo_556 – munizioni per M249
/give ammo_762 – munizioni per il fucile Sniper
/give [nome dell'oggetto] – crea un oggetto
/map [nome della mappa] – seleziona la mappa
/give weapon_[nome dell'arma] – ricrea le armi

Per questo codice possiamo usare uno di questi nomi:
grapple
knife
pipewrench
eagle
m249
sniperrifle
displacer
shockrifle
sporelauncher


47 – LA STANZA CON LEVA E GAS


48 – LA LEVA PER INTRAPPOLARE IL CYBORG


49 – LA SALA D'ASPETTO


50 – L'ULTIMA ROSA DORATA


51 – LA STANZA CON I LASER


52 – FORSE LARA È ANCORA IN VITA...

laser ed entriamo nella porta. Corriamo in avanti verso le prime due stanze, quindi a sinistra, ed entriamo nella stanza con la leva. Troviamo e prendiamo il terzo Segreto, una rosa dorata **(50)**. Azioniamo la leva per consentire l'ingresso nella prima stanza piena di gas velenoso e attraversiamo la porta aperta di fronte alla leva. Entriamo nella sala successiva e prendiamo la porta a destra, saltiamo oltre la guardia appena liberata e iniziamo a correre più veloci del vento. L'aria comincia a essere irrespirabile e perdiamo energia Nella stanza piena di gas, vicino a quella con i raggi laser, imbocchiamo la porta a destra Entriamo nella stanza con la finestra e la leva, azionandola per fare entrare un po' di aria fresca e mandando il gas venefico nella stanza con il cyborg, che finalmente conoscerà la propria fine Torniamo nella stanza con la leva sotto il pavimento con le grate. Azioniamo la leva per aprire la porta Prendiamo il pezzo di chiave che il cyborg ha lasciato cadere per terra e combiniamolo con l'altro che abbiamo nell'inventario. Ora andiamo verso il corridoio dell'elicottero, andiamo a destra e raggiungiamo la saletta successiva ai raggi laser **(51)**. Saltiamo sopra il condotto, giriamoci per vedere la scaletta, usiamola e raggiungiamo il ripiano. Ci troveremo sopra le casse nell'atrio. Mettiamo la chiave nella fessura del portone e corriamo sulla rampa per terminare finalmente il livello e il gioco. Il secondo filmato ci lascerà come sempre nel dubbio... Lara è ancora viva? Ai posteri verificarlo **(52)**